1/94 CYBERMEDIA NEU! DAS 16-BIT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

SPIELE OHNE KOMPROMISSE



NEU!
Roboter stürmen den Bildschirm
Für Mega CD · CD 32 · PC Super Nintendo

Im Test:
Lotus 2
Joe Montana CD
Dracula CD
Mystic Quest
Skyblazer
Wiz´n´Liz
Virtual Pinball
Zool
Puggsy
Landstalker
Capcom´s Aladdin
Utopia
Super Empire Strikes Back

Der ultimative Wunschzettel:

Die besten Videospiele des Jahres

MORTAL KOMBAT®

Schlag auf Schlag!

WIEDER LIEFERBAR: 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist wieder im Handel. Das actiongeladene Kampfspiel von Acclaim sorgt für Furore. Die Fachpresse ist voll des Lobes.

Für "Sega Pro" ist MORTAL KOMBAT® "unbedingt das beste Prügelspiel!"

Für die Zeitschrift "Power Play" ist der Titel "Hype des Jahres" so sicher, wie ein Sieg Goros.

"Maniac" bewundert die einfallsreichen, gut zu steuernden Spielfiguren.

Zitate, wie "MORTAL KOMBAT® bietet filmreife Animationen der Extraklasse!", (Gamers 6/ 93) sind an der Tagesordnung.

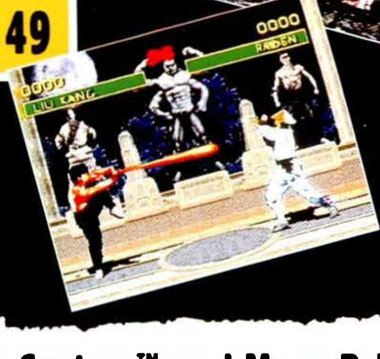
Kurz gesagt: MORTAL KOMBAT® ist der Kick, den Du jetzt brauchst.

In sämtlichen Videospiel-charts rangiert MORTAL KOMBAT® zudem an erster Stelle.





Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



Alle Screenshots SNES

Acclaim®

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

ARENA MIDWAY

SERVICEPLAN

TEAMGEIST

ist ein Wort, das die MANIAC-Eigenbrödler nur mühsam buchstabieren. Doch auch diese Ausgabe ist eine Coproduktion exzentrischer Videospiel-Publizisten, erkauft mit freigelegten Nerven und zerstörter Hardware. Wir trauern um Ingos Lieblings-Mega-CD, eine Spezialanfertigung aus Hong Kong, und um ein Super Nintendo aus dem Laden nebenan. Das Netzstecker-Chaos wurden ihnen zum Verhängnis – Rest in Pieces. Davon abgesehen, hat MANIAC keine Probleme: Fotograf Joe taucht zuverlässig zwei Wochen nach Redaktionsschluß auf und kann sich schon nicht mehr erinnern, wo er eigentlich war. Dafür hängt Art-Directorin Andrea (für die Gestaltung schwieriger Artikel zuständig) an die Nachtschicht noch 12 Stunden dran. "Bis morgen? Könnt ihr vergessen!" Roger Horvaths Auftragsbestätigung ist nüchtern – zwanzig Minuten später rattern seine Skizzen aus dem Faxgerät, gegen Abend haben sie sich in farbige Weihnachtscover, Hardware-Studien und Hero-Gemälde verwandelt. Ohne die professionelle Hilfe von Heinrich Lehnhardt, dem Vater der Spielekritik, dem Teamwork zwischen Allrounder von Lepel und Comic-Zeichner Mühsam, und einer Hardware-Batterie aus Workstations, Custom-Built-Grafikkarten, und Entwicklungsystemen blieben die Seiten leer. Blättert um und folgt uns in den digitalen Wahnsinn.



DTP-Quiz, 1.Frage: Welche Software ermöglicht "Shadow Caster"-Screendumps?



DTP-Quiz, 2.Frage: Welche Grafik-Karte digitalisiert japanische Anime-Videos?

THE MANIACS



MAN!AC



6 Vom Street Fighter zum Robot Battler: Ein neues Prügelspiel setzt Maßstäbe.



12 Ein Sternenzerstörer im Anflug: "Rebel Assault" beamt Euch mitten in die Schlacht.



10 Die Rache des Pinball-Tisches: "Dragon's Revenge" fordert die Mega-Drive-Flipperfans.



ESTS



































































WIR SIND D

Vom Mensch zum Roboter: Mirage hat den Schritt vollzogen und präsentiert ein Prügelspiel, das jeden Spielautomaten zu Sondermüll verdammt: "Rise of the Robots" soll der "Street Fighter 94" werden. Mortal Kombat im Jahr 2073...

Das In-House-Programmierteam "Instinct Design" setzt sich aus erfahrenen Spieledesignern zusammen. Entwicklungsleiter Sean Griffith war ein Mitglied der Bitmap Brothers, die mit "Speedball", "Gods" und "Chaos Engine" mehrere Spiele-Hits produzierten. Von links nach rechts: Andy Clark, Gary Leach, Sean Griffiths, Sean Nadin, Kwan Lee.

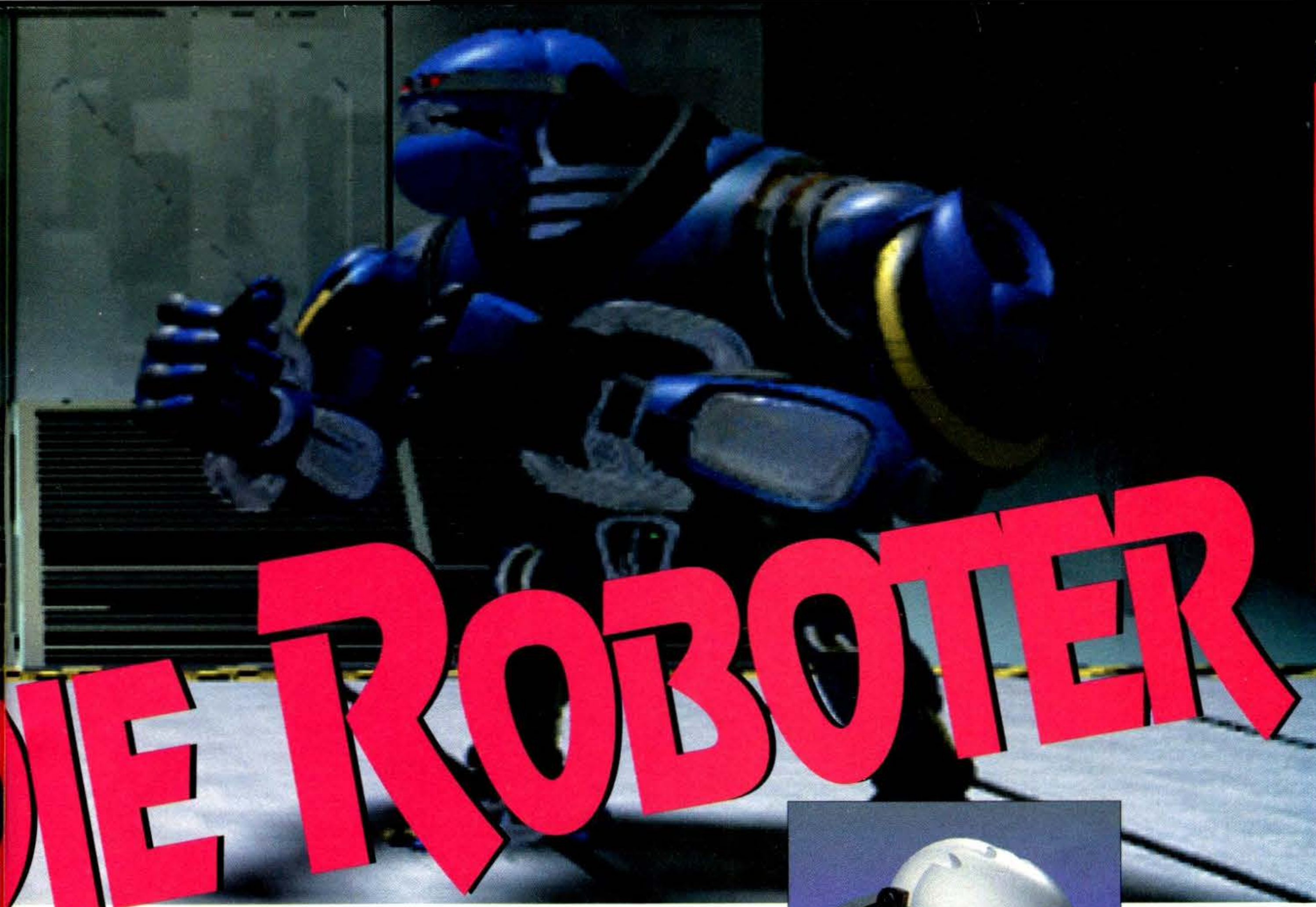


Wer ist Mirage? Kennt Ihr Euch ein wenig im Computerspielelager aus, dann klingt der Firmenname vertraut. Die Steinzeit-Grübelei "The Humans" wurde von Mirage auf PC und Amiga entwickelt, mit einer Datendiskette versehen und ist mittlerweile für beinahe jede Konsole zu haben. Mirage ist vor knapp zwei Jahren angetreten, als exklusiver **Spieleentwickler** zu bestehen. Nur wenige, technologisch und spielerisch bahnbrechende Produkte sollten das Haus verlassen. Den Vorsatz "wenige Spiele" haben die Engländer bislang eingehalten: "Rise of the Robots" ist erst ihr viertes Spiel in gut 20 Monaten. Gebot 2 ("innovativ") wurde noch nicht realisiert: Der bislang größte Erfolg, "The Humans", ist zwar nett, aber den Anspruch eines Ausnahmetitels erfüllen die "Lemmings"-Verwandten nicht. Mit "Rise of the Robots" könnte Mirage nicht nur die exorbitanten Entwicklungskosten wieder einspielen, sondern auch Ihre Reputation gehörig aufpäppeln.

OK, Prügelspiele sind "in", Street Fighters gibt´s wie Pixel am Bildschirm, und die meisten Nachbauten sind das Modul-Plastik nicht wert. Menschen, Monster, Mutanten: Jeder kloppt mit jedem, Specials sind nichts Besonderes mehr und die Animationen ausgefeilter denn je. Was kann die Straßenkämpfer von heute noch faszinieren? Der Extra-Cheat für die doppelte Death-Moves-Palette, eine Tüte echtes Blut in der Packung? Vielleicht erleben wir demnächst die GTI-Version mit tiefer gelegtem Parallax-Scrolling von "Chun Li vs Sonja: The Lady´s Edition". Mirage hat einen anderen Weg eingeschlagen: "Rise of the Robots" ist im Wesentlichen ein Mainstream-Prügelspiel, wartet aber mit Roboter-Kämpfern auf, die grafisch derart abgefahren aussehen, daß man seinen Augen nicht traut.

ROBOTIC RENDERING

Jeder Kampfkoloß besteht aus Tausenden von Kreisen und Geraden, die in mühevoller Arbeit am Computer zusammengefügt werden. Am ehesten ist dieser Ausgangszustand mit einer Rißzeichnung zu vergleichen. Dabei wird der Roboter nicht am Stück gebaut. Jede Extremität (also Arme, Beine und jedes andere individuell bewegliche Gliedmaß) wird für sich alleine konstruiert.
Im nächsten Schritt färbt man die Oberflächen ein und generiert so ein echtes 3-D-Bild. Um den "klinisch reinen" Eindruck etwas zu verwischen, werden einige Teile mit **"Texture Maps"** belegt. Schließlich fügt der Designer die einzelnen Stücke zusammen und hat einen Roboter vor sich, den er aus jeder Perspektive betrachten kann.



Die Roboter

Jeder Roboter besteht aus gut 100 Animationsphasen, die seine Bewegungspalette abdecken. Nicht zu vergessen sind die Licht- und Schatteneffekte. Je nach Lichtquelle wird der Körper in Schatten gehüllt, wenn der Roboter beispielsweise seinen Arm hebt. Ob die Schattenrisse am Boden der Kampfarenen im finalen Spiel noch enthalten sind, steht zur Zeit in den Sternen – Geschwindigkeitsprobleme plagen wohl jeden Programmierer.

Künstliche Intelligenz

Die Qualität eines Prügelspiels wird nicht nur von der Optik bestimmt. Angesichts der spektakulären Grafik fällt es zwar schwer, sich auf Nichtigkeiten wie Spielbarkeit und Motivation zu konzentrieren, doch im Gegensatz zu einigen Kollegen beharrt die MAN!AC-Redaktion auf dem Standpunkt, daß ein grafisch einzigartiges Spiel nicht automatisch ein Spielspaß-Knüller sein muß. Designer Sean Griffith ist derselben Ansicht und hat sich nicht weniger Gedanken um die künstliche Intelligenz der Roboter gemacht. Die Roboter verhalten sich entsprechend ihrer Kompetenzen in Sachen Beweglichkeit, Schwachstellen, Intelligenz und Motivation. Sie reagieren auf die Handlungen des Spielers, leiten daraus eigene Strategien ab. Programmierer Gary Leach ist selbst ein Martial-Arts-Freak und hat seine Erkenntnisse fleißig eingebracht. Das gilt auch für Andy Clark, der sich insbesondere der Kollisionsabfrage widmete. Nicht weniger als zwei Monate Arbeit gingen ins Land, um möglichst exakt bestimmen zu können, wann wer wen wo getroffen hat. Nichts ist nerviger als Energieverlust, der sich optisch nicht nachvollziehen läßt.

Von "Rise of the Robots" werden zunächst Versionen für den Amiga-Heimsomputer sowie für den PC (sowohl auf CD-ROM, als auch auf Diskette) erscheinen. Geplant ist die Veröffentlichung für Januar 94. Für das PC-CD-ROM werden zwei Versionen produziert: Die Super-VGA-Variante benötigt einen 33MHz 486er mit vier MByte RAM und läuft in der 640x480-Auflösung. Sie belegt knapp 400 MByte auf CD.

Die Umsetzung fürs Mega-CD wird "nur" 300 MByte Platz beanspruchen, da im Vergleich zur PC-Version die Farbpalette von 256 auf 64 gekappt wurde – mehr kann das Mega Drive nicht gleichzeitig darstellen. Zur Zeit wird auch an Modul-Versionen für Mega Drive und Super Nintendo gearbeitet. Ebenso sind Adaptionen für 3DO und Amiga CD32 in Aussicht. Wir bleiben dran!



I, Robot: Der elektronische CPU-Vasalle nimmt menschliche Züge an.

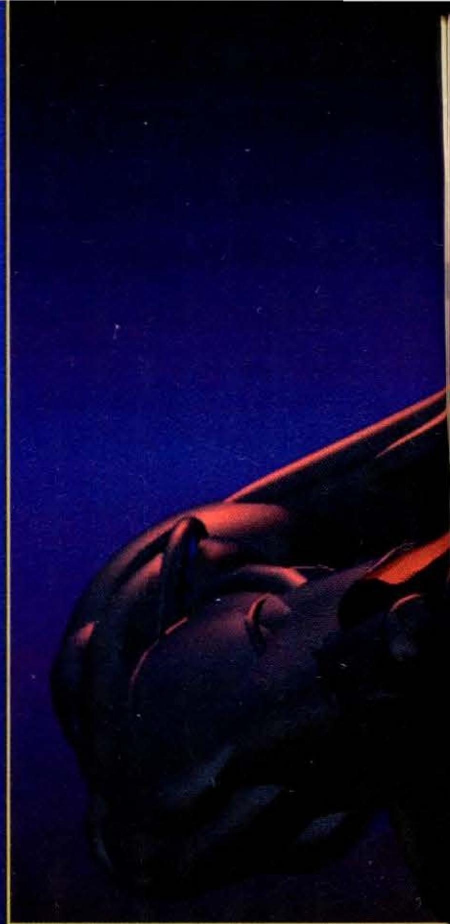
Seit dem PC-Spiel "Wing Commander" werden dreidimensionale Gebilde von den Texturen wie mit einer Tapete verkleidet. Statt einfarbiger Flächen zeigen Raumschiffe und Kerkerwände damit vielfältige Details. Die Grafikpracht fordert jedoch eine schnelle Hardware: Bei "Star Wing" gibt's trotz des eingebauten DSP-Chips nur wenige Texturen – z.B. der Würfel, in den sich die Andorf-Fratze beim Endkampf verwandelt. Dagegen ist die 3-D-Landschaft von "Shadow Caster" (ab Seite 104) vollständig mit Texture Maps verkleidet.



Vier Entwicklungsphasen, bis der Arm eines Roboters schließlich fertig gesignt ist. Das Endprodukt (ganz rechts) besteht nicht nur aus Unmengen von Polygonen, sondern wurde zusätzlich mit Texturen belegt.



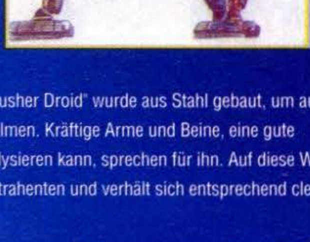




Loader Droid

Schon im Jahre 2123 entwickelt und somit eines der ältesten Modelle. Der "Loader Droid" wird normalerweise für Lagerarbeiten eingesetzt, verfügt über bärenstarke "Arme", kann aber nicht dazulernen. Trotzdem ist der Kraftprotz ein gefährlicher Gegner, da man ihn schwerlich verletzten kann. Nur wer seine eingeschränkte Beweglichkeit konsequent nutzt, wird erfolgreich sein.





Crusher Droid

Euer erster ernstzunehmender Gegner: Der "Crusher Droid" wurde aus Stahl gebaut, um ausrangierte Roboter und anderen Abfall zu zermalmen. Kräftige Arme und Beine, eine gute Beweglichkeit und ein Sensor, der Objekte analysieren kann, sprechen für ihn. Auf diese Weise erkennt er Stärken und Schwächen seiner Kontrahenten und verhält sich entsprechend clever.

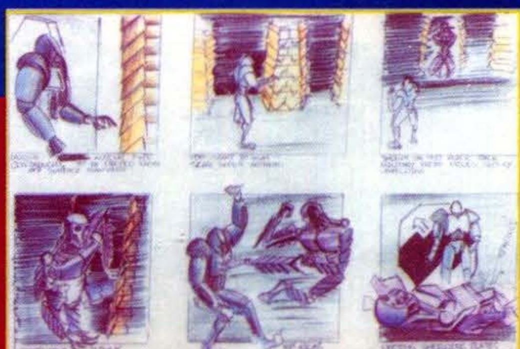




Builder Droid

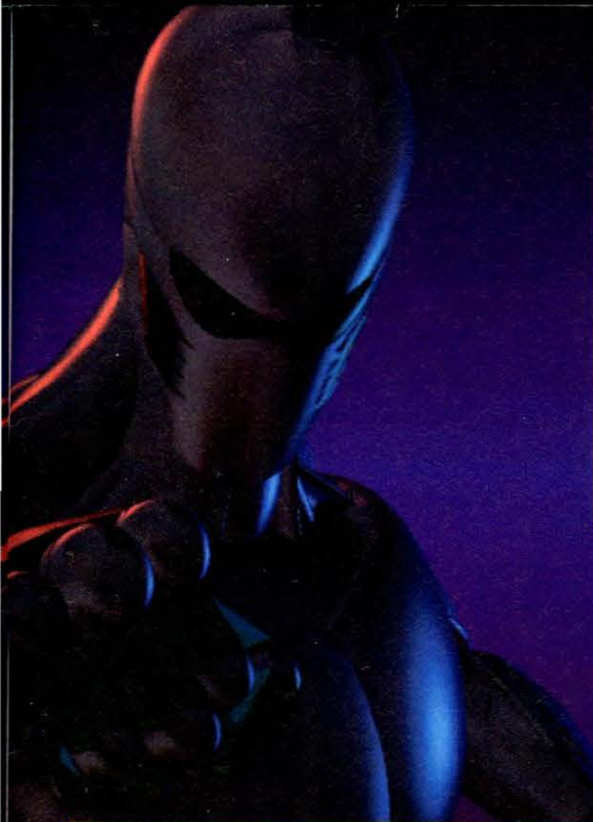
Die Weiterentwicklung vom "Loader Droid": Er wurde in erster Linie zum Transportieren von schweren Lasten geschaffen, ist aber "menschlicher" als sein Vorgänger konstruiert. Der "Builder Droid" ist beweglich, trotzdem enorm stark und in der Lage, mächtige Schläge anzubringen. Zum Glück gehört er nicht zu den intelligentesten Roboter-Geschöpfen, da er lediglich mit 32-Bit-Prozessoren ausgestattet ist.





Die Story:

Tatort: Metropolis 4, eine Roboterfertigungshalle der Megafirma Electrocorp. Menschliche Arbeitskräfte sind passé, ein Supervisor-Roboter wacht über die Produktion. Dummerweise wird der Supervisor vom Ego-Virus befallen und übernimmt die Kontrolle über sämtliche Verteidigungsanlagen des Hochsicherheitstraktes. In ihrer Verzweiflung sendet Elektrocorp einen biomechanischen Cyborg, der gegen den Virus immun und mit dem "Digital Information Terminal" vernetzt ist. Die folgenden Stahlschlachten sind nicht einfach aneinandergereiht wie in "Street Fighter 2" oder "Mortal Kombat". Nach jedem Fight wird eine aufwendige Animationssequenz gezeigt, die den Fortgang der Story vor Augen führt. Nicht weniger als sechs Kurzfilme zuzüglich Intro und Abspann sind zu sehen. An Hand der Skizzen erkennt Ihr, wie die Szenen aussehen.





Cyborg

Modell ECO35-2 basiert auf menschlichem Herz und Verstand. Euer Alter Ego hat Milliarden Dol- ler in der Entwicklung gekostet und sieht einem Humanoiden ziemlich ähnlich. Der Cyborg ist in vielen Kampftechniken trainiert und kann auf menschliche Intelligenz ebenso zurückgreifen wie auf Transputerlogik. Er steht jederzeit mit der Elektrocorp-Zentrale in Verbindung und besteht *nicht* aus flüssigem Metall.





Fighter Droid

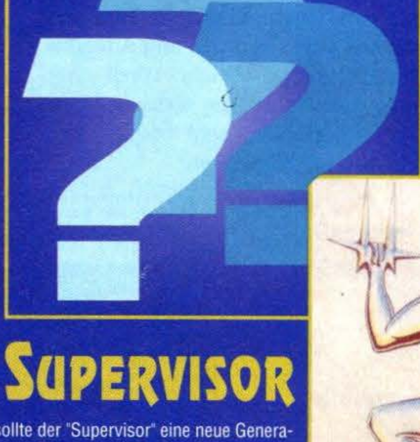
Auch "Combat Droid". Dieser Robo- ter wurde speziell für den Nahkampf ohne Waffen konstruiert. Mit modernster Technik in Japan gebaut, ist der Musterschüler komplett in Fiber- glass gehüllt. Seine Software basiert auf den Lehren fernöstlicher Kampfkünste, nur daß der philisophische Teil ignoriert wurde. Intelligent, wendig, gnadenlos: Er wurde vom "Supervisor" als sein persönlicher Bodyguard ausgewählt.

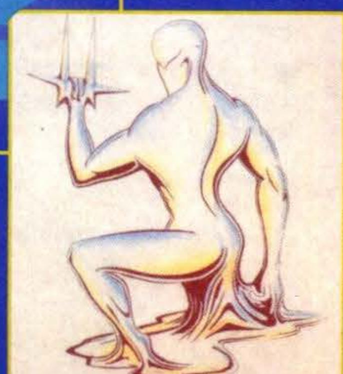




Soldier Droid

Der Militärroboter gilt als Geheimprojekt. Er ist nicht für den Einsatz in der Industrie gebaut, sondern als Killermaschine ausgelegt. Da er zum Töten programmiert ist, kennt er keine Gnade und verhält sich extrem angriffslustig. Eventuelle Schwachstellen sind doppelt und dreifach geschützt, er ist außerordentlich wendig und blitzschnell. Seine Konstruktion basiert auf neuronalem Netzwerk, er lernt dazu und kann eigene Fehler und die seiner Gegner analysieren.





Supervisor

Ihn gibt's nur einmal: Als Prototyp im Einsatz, sollte der "Supervisor" eine neue Genera- tion von Robotern einläuten. Er besteht aus polymetamorphischem Titanium, einem neuen Metall, dessen chemische Struktur mit elektrischen Impulsen zusammengehalten wird. Indem er seinen "Pulsschlag" reguliert, kann sich der Supervisor in jede beliebige Gestalt verwandeln. Er lernt wie ein Weltmeister, vergibt keine Chance und gilt als unzerstörbar.

Dragon's Revenge



Das Pinball-Revival geht mit einem Grusel-Flipper aus amerikanischer Produktion weiter


Schlangen und Drachen: In den üppigen Bonuslevels geht Ihr auf Extra-Jagd.


Der allzu lebendige Monsterbaum greift Euch mit beweglichen Ästen an

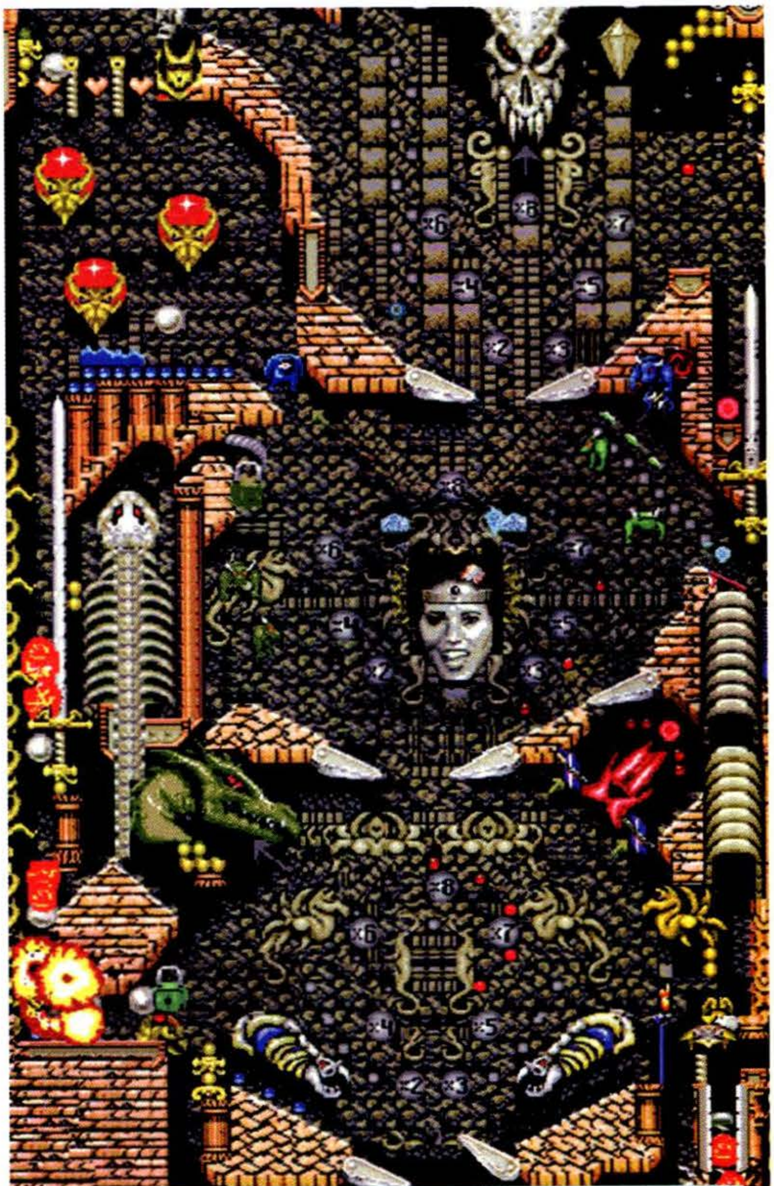
Dragon's Fury hieß im Original "Devil Crash" und wurde in Japan entwickelt. Tengen kaufte lediglich die Rechte, den Flipper in Europa und den USA zu vertreiben. Die Fortsetzung wird dagegen von Tengen höchstpersönlich in den USA programmiert. Eine Umsetzung fürs Super Nintendo ist zur Zeit nicht geplant.

Nach "Virtual Pinball" und "Sonic Spinball" steht der nächste Mega-Drive-Flipper schon vor der Tür. Tengens "Dragon's Revenge" ist der zweite Teil von "**Dragon's Fury**", das vor zwei Jahren Furore machte. Wie im Vorgänger spielt Ihr nicht auf einem normalen Flipper, sondern geht in einer Fantasy-Welt auf Punktejagd. Bumper und Bonusgänge sind durch Drachen und Feuerwälle dargestellt, auf dem Tisch tummeln sich Monsterhorden, und ein holdes Frauenantlitz verzerrt sich unter Beschuß zur teuflischen Fratze und wird schließlich zum Drachen des Titels. Trefft Ihr einen markierten Eingang, wird der Spielball in einen Bonuslevel versetzt. Dort spielt Ihr um weitere Punkte und Artefakte. Habt Ihr alle Schätze eines Levels eingesackt, rückt Ihr in zum nächsten Flipper vor. Der Spielstand wird jederzeit durch ein Paßwort festgehalten.


Die nette Dame beobachtet Euren Kampf gegen Zwerge, die mit Köpfen um sich werfen.

Dragon's Revenge von Tengen erscheint Ende Januar '94 und wird in der Schweiz von Belhag Handels AG (Tel: 031/819-7067) vertrieben.


Krieger, Drachen und Explosionen: "Dragon's Revenge" entführt Euch in eine Fantasy-Welt.


So sieht der erste Level von "Dragon's Revenge aus". Auf dem Bildschirm seht Ihr aber nur einen kleinen Ausschnitt, der der Kugel dank rasantem Scrolling über den Flipper-Tisch folgt.





Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielesystemen der Welt.

Montana's Movie Madness: Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspurt. Buster übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:
"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe."



KONAMI

SuperstarkerVideospieleSpaß



Screen: Sega Mega Drive





Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

F&P 93/257

Rebel Assault

LucasArts erstes CD-only-Spiel führt Euch in die unendlichen Weiten der "Star Wars"-Galaxis. Ihr kämpft gegen Sternenzerstörer, Tie-Jäger, Sturmtruppen und den Todesstern.

Für Vorspann und Zwischenspänne hat LucasArts auf die Erfahrung und das Equipment der Lucas-Tochter Industrial Light & Magic (ILM) zurückgegriffen. So wurden der Vorspann an einer Grafikworkstation generiert und animiert, danach "gerendert" – für die Berechnung der 2.000 Einzelbilder mußten die Computer drei Tage lang schuften. Erst danach standen alle Details für jedes Einzelbild.

Vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis: Mit Hilfes seines verwegenen Rebellenkommandos ist es Luke Skywalker gelungen, den Todesstern des Imperiums zu zerbröseln. Seines Spielzeugs beraubt, sinnt Senator Palpatine, der mächtige Imperator, auf Rache. Er selbst überwacht an Bord seines gigantischen Basisschiffs die gnadenlose Suche nach dem neuen Stützpun t der Rebellen, die sich nach ihrem Überraschungssieg schnellstens vom Mond Yavin verkrümelt haben. Tatsächlich gelingt es den imperialen Aufklärungssatelliten, das Versteck der Allianz auf dem Eisplaneten Hoth aufzustöbern.

Oberschurke Darth Vader macht sich sogleich auf, die Rebellen zur stählernen Brust zu nehmen. Doch einer seiner Sternenzerstörer läßt sich zu früh im Radarfeld der Aufrührer blicken – sie erkennen die Gefahr und treten hastig den Rückzug an. Trotzdem werden sie in einen erbitterten Kampf verwickelt: Vader schickt seine besten Kampfverbände auf den Planeten und attackiert die alliierten Streitkräfte mit AT-ATs – riesige, stark gepanzerte Gehmaschinen, in denen sich eine Einheit bis an die Zähne bewaffneter Sturmtruppen verschanzt.



Die TIE-Jäger verwickeln Euch in packende Gefechte. Im Hintergrund lauert der mächtige Sternenzerstörer, den Ihr gleich angreifen werdet!

Zur gleichen Zeit auf Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatoine: Als Rebellenanfänger ohne Kampferfahrung absolviert Ihr Eure ersten Flugübungen mit dem TI6-Skyhopper durch den zerklüfteten Beggar's Canyon des Sandplaneten. Bewältigt Ihr alle Tests (3-D-Flug, Zielbomben) zur Zufriedenheit Eures Trainers, startet Ihr in den Weltraum, um einen imperialen Sternenzerstörer aufs Korn zu nehmen. Nur, wenn Ihr Euch erfolgreich gegen Geschützstellungen und TIE-Fighter verteidigt, könnt Ihr das Deflektorschild des Mammutschiffes ausschalten. Als erfolgreicher Kriegsheld werdet Ihr nach Hoth versetzt, um an der erbitterten Verteidigungsschlacht gegen die Kampfverbände des Imperiums teilzunehmen. Im Snowspeeder, dem neuesten Abfangjäger der Rebellen, lenkt Ihr die AT-AT-Walker von der flüchtenden Flotte ab. Im Tiefflug attackiert Ihr die gewaltigen Gehmaschinen, die Euch mit Lasersal-



R2-D2 und C-3PO fliehen in einer Rettungskapsel vom havarierenden Kreuzer der Prinzessin



Im Höhlensystem des Eisplaneten Hoth jagt Ihr die Aufklärungssonden des Imperiums



Zahlreiche animierte Filmsequenzen lockern das actiongeladene Spiel auf. Hier die Basis auf Hoth.



Auf dem Mega-CD soll "Rebel Assault" im Frühjahr '94 erscheinen. Eine 3DO-Fassung folgt ebenfalls.

ven durch die Luft jagen. Ihr werdet die Dinger nur los, indem Ihr Euer Abschleppseil um die Beine der AT-ATs wickelt – dann fallen die Geher auf die Nase und explodieren in einem Feuerball. Gelingt Euch die Abwehr der Gehmaschinen, ballert Ihr die imperialen Elitetruppen, die in Euren Stützpunkt eingefallen sind, nieder. Anders als bei den 3-D-Szenen sitzt Ihr nicht im Cockpit, sondern verteidigt Euch aus der eigenen Perspektive á la "Mad Dog McCree" gegen die Sturmtruppen. Meistert Ihr auch das knifflige Lasergefecht,





Ab in den Graben: Auf dem Weg zum Belüftungsschacht müßt Ihr massenweise Geschütztürme abballern.

jagt Euch ein Verband TIE-Fighter in den Weltraum zurück. Ihr entkommt nur, wenn Ihr die Jungs im nahegelegenen Asteroidengürtel abhängt. Doch Darth Vader gibt nicht auf: Schafft er es, Euch auszuschalten, bevor die Rebellenflotte zum finalen Angriff auf den neuen Todesstern startet?

Mit "Rebel Assault" beginnt eine neue Ära von Actionspielen: Im Gegensatz zu Mega-CDs wie "Sewer Shark" oder "Cobra Command" ist Euer Kurs nicht exakt vorberechnet. In vielen Szenen fliegt Ihr zwar einen vorgegebenen Weg an Sternenzerstörern, Geschütztürmen oder TIE-Jägern vorbei, in einem gewissen Rahmen könnt Ihr Euren Jäger dennoch selbst manövrieren. So zieht Ihr links am AT-AT hoch oder entrinnt um Haaresbreite einem Felsvorsprung im Canyontraining. Eure Mission ist erst beendet, wenn Ihr eine bestimmte Zahl Gegner eliminiert habt oder selbst in einer Explosion aufgeht – vorher müßt Ihr aber erstmal die verschiedenen Trainingsrunden auf Tatoine meistern. Dank abwechslungsreicher Spielszenen – vom eindrucksvollen 3-D-Flug bis zum laserhaltigen Mann-gegen-Mann-Duell in der Rebellenbasis – und eindrucksvoller Zwischenspänne ist "Rebel Assault" auch auf Dauer ein faszinierendes Erlebnis. Damit die CD nicht ins Stottern gerät, wurden Filmszenen und Objekte in relativ geringer Auflösung digitalisiert bzw. **nachgebaut** – dafür stimmt die Geschwindigkeit. Als Begleitmusik erklingt übrigens der original Filmsoundtrack von Altmeister John Williams.

Wir haben uns die PC-Version der "Rebel Assault"-CD angesehen, die seit Ende November erhältlich ist. Da die Grafik kontinuierlich von CD nachgeladen wird, läßt sich "Rebel Assault" auch auf hochwertigen 386er-PCs anständig spielen. Die Post geht aber erst richtig ab, wenn Ihr mit einem 486er samt Double-Spin-Laufwerk anrückt. Diese CD-Laufwerke kosten zwar mehr, dafür drehen sie die CD mit der doppelten Geschwindigkeit.

Wenn die Macht mit den Programmierern ist, könnt Ihr die grafisch weitgehend identischen Umsetzungen für Mega-CD und CD-I bereits im Frühjahr 1994 kaufen. *ak*

Um die teils bildschirmgroßen Gebilde möglichst schnell zu bewegen, haben Ron Lussier und seine 3-D-Crew alle Objekte im Computer nachgebaut. Zuerst legten sie ein Modell aus Vektoren an, dann wurden aus dem Film digitalisierte Flächen als Bitmap-Texturen über das Modell gespannt. Je feiner das Gitter angelegt ist, desto detaillierter wirken die Kampfmaschinen. Leider mußten die Grafiker aufgrund der begrenzten Rechenpower einen Mittelweg einschlagen: Rasante Geschwindigkeit, aber relativ detailarme Objekte.



Beim Angriff auf den Sternenzerstörer ist Eure Flugroute vorgegeben. Nur leichte Kursänderungen sind möglich.





Ihr werdet Zeuge, wie Prinzessin Leia ihrem treuen Gefährten R2-D2 die Pläne des Todessterns anvertraut.

SEGA
MEGA DRIVE



KICKEN SIE IHRE ALTES FUßBALL-CARTRIDGE IN DIE TONNE

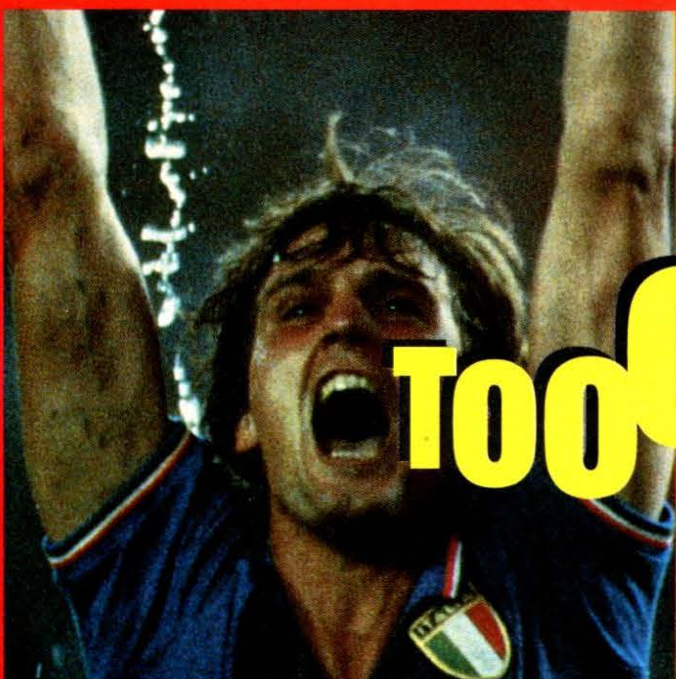




Zusammengesetzte Bildschirmfotos



UND SCHIEßEN SIE MIT FIFA INTERNATIONAL SOCCER IHR ERSTES



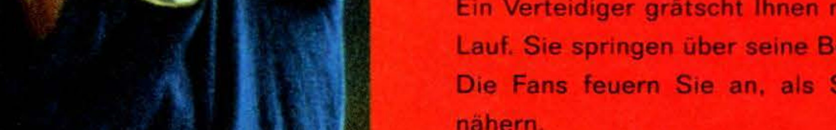
TOOOOOOOOO

Sie laufen über den Flügel in Richtung Tor.
Ein gegnerischer Spieler ist Ihnen direkt auf den Fersen.
Sie geben Gas und lassen ihn stehen.

"FIFA Soccer ist der spielerische und optische Tabellenführer der Modul-Liga." – Maniac 11/93

Ein Verteidiger grätscht Ihnen mit vollem Einsatz in den Lauf. Sie springen über seine Beine und treten den Ball. Die Fans feuern Sie an, als Sie sich dem Strafraum nähern.

4 WAY PLAY



EA DIRECT

Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16 MEG



"Der Sound ist das Beste, was je in einem Sportspiel zu hören war." – Videogames 11/93.

Ihr Herz klopft bis zum Hals. Es steht unentschieden und es bleiben nur noch ein wenige Sekunden bis zum Abpfiff. Sie wählen die linke Ecke aus und ziehen ab.

"Spielspaß vom Allerfeinsten." – Megafun 11/93.

Aaagh. Der Ball knallt von der Latte zurück ins Feld. Sie laufen ihm entgegen, ein kurze Drehung und er springt vor Ihre Füße. Sie jagen das Leder in die rechte obere Ecke. Der Ball zischt am Torwart vorbei und klatscht ins Netz. Das Spiel wird abgepfiffen.

Sie tanzen Samba und winken den feiernden Anhängern zu. Ein begeisterter Journalist rennt mit seinem Mikro auf Sie zu.

"EA know Sports. Das derzeit best Fußballspiel." – Sega Magazin 02/93.

Er stellt Fragen zum Spiel.

Ihr Kommentar: Unglaublich, Herbert, 16 Meg, 48 internationale Teams, 960 Spieler, 13 unterschiedliche Fähigkeiten, 4-Way-Players-kompatibel und das alles mit voller Unterstützung der FIFA.



"Das erste Fußballspiel vom weltbesten Sportspielhersteller." – Power-Play 11/93.

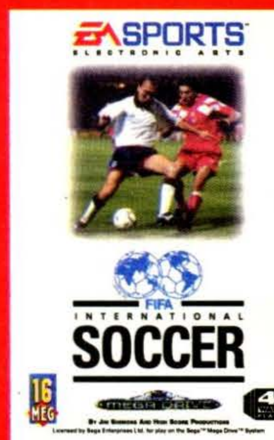
Er pflichetet ihnen bei: Eine fantastische Leistung, ein perfektes Spiel, einfach grandios!

"FIFA Soccer ist das beste Fußballspiel auf Mutter Erde." – Maniac 11/93.



OOOOOOOR!







EA SPORTS™

ELECTRONIC ARTS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.

Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt: 05241/24307.



Secret of Mana

Die Fantasy-Fachleute von Square sind groß in Japan, aber nahezu unbekannt in Europa. Bei den Landsleuten beliebt wie Capcom oder Konami, verwandelt das Softwarehaus jedes Spiel in einen Super-Hit. Exklusiv für Nintendo-Konsolen entwickelten sie den "Final Fantasy"-Zyklus die neben Enix' "Dragon Quest" erfolgreichste Rollenspielserie der Welt. Erst seit ein paar Monaten wurde Squares Software-Palette unübersichtlich: "Secret of Mana" gehört nicht zur "Final-Fantasy-" und nicht zur "Romancing Saga"-Serie und hat auch mit dem Einsteiger-Rollenspiel "Mystic Quest" nichts zu tun. Squares erstes Action-Adventure bedient sich gebräuchlicher Rollenspielelemente, ist als kunterbuntes Modul-Märchen aber ein direkter Konkurrent zu Nintendos "Legend of Zelda".

Secret of Mana erschien vor dem USA-Start als "Seiken Densetsu" in Japan. Erzählt wird die "Sage vom heiligen Schwert", die für den roten Struwelpeter in der Hauptrolle zu einer ereignisreichen Wanderung zu acht Schlössern wird, in denen die Samen zum magischen Mana-Baum versteckt sind. Das "heilige Schwert" zieht der Knabe zu Beginn des Spiels noch eigenhändig aus einem Felsblock; erst als ihm die Prophezeihung (großes Unheil, falls man es aus dem Stein befreit) vom Dorfältesten verklickert wird und er die Größe seiner Mission erkennt, wandelt er sich vom Einzelgänger zum Teamleader. Nach einigen Start-Abenteuern gesellen sich ein putziger Waldgeist und eine blonde Jungmagierin an Eure Seite. Mit der Select-Taste wird umgeschaltet: Steuert Ihr eine Figur, folgen die anderen, so gut sie können. Kommt's zum Kampf, folgen die Spielfiguren, die Ihr nicht direkt kontrolliert, einer vorher festegelegten Taktik, stürmen aggressiv auf jeden Feind zu oder halten sich vorsichtig im Hintergrund.

"Secret of Mana" ist ein luxuriös ausgestattetes Action-Adventure, in denen Monstermetzeln und Magie, Trefferpunkte und Erfahrungsstufen, sowie die Kommunikation mit anderen Lebewesen im Vordergrund stehen. Seid Ihr der englischen Sprache mächtig, ist's dank der 60-seitigen Anleitung einfach zu verstehen. Die edle Benutzerführung mit rotierenden Icon-Menüs, freier Joypad-Belegung und Trashcan a la Apple MacIntosh macht's zu einem Kinderspiel, alle drei Charaktere zaubern und kämpfen zu lassen. Jede Figur hat eine eigene Kraftanzeige am unteren Bildschirmrand. Prügelt Ihr in schneller Folge auf einen Feind ein, kann sich Euer Kraftvorrat nicht mehr aufbauen und Eure Attacken werden schwächer und uneffektiver. Nur wenn Ihr Euch Zeit laßt, sitzen die Axthiebe und Armbrust-Salven. Haltet Ihr die B-Taste gedrückt, baut sich eine zweite Energieleiste für einen Super-Schlag auf.

"Secret of Mana" ist ein Meisterwerk und in einigen Belangen (Benutzerführung) sogar dem brillanten "Legend of Zelda" überlegen. Ungewöhnlich ist, daß Ihr wie in einem Rollenspiel drei Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten steuert. Haltet Euch fest: "Secret of Mana" ist ein Zelda-Konkurrent, den Ihr zu zweit gleichzeitig oder – mit dem entsprechenden Adapter – gar zu dritt spielt. Mit diesem Feature pustet das neueste Square-Epos die versammelte Rollenspiel- und Action-Adventure-Konkurrenz von der Bildfläche. Spielerisch enthält es alle Elemente eines atmos-



Wahl der Waffe



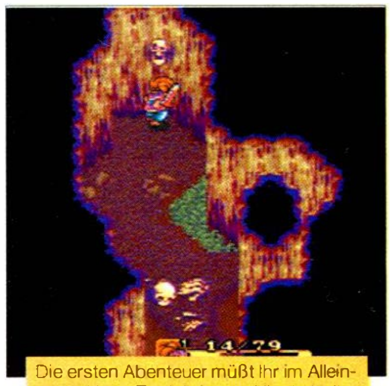
Spielstand speichern



Wahl der Kampftaktik



Zu Beginn des Spiels werdet Ihr aus dem heimischen Dorf gejagt – nach vielen Spielstunden kehrt Ihr als Held zurück.



Die ersten Abenteuer müßt Ihr im Alleingang hinter Euch bringen. Hier habt Ihr gerade einen Totenkopfschalter entdeckt.



Generationskonflikt: Auch handfesten Familien-Streitereien gehören zur "Secret of Mana"-Handlung.



Schnarch! Die Übernachtung im Hotel kostet Euch Gold, bringt dafür aber verlorene Kräfte zurück.

phärischen Joypad-Märchens: Knuddlige Rätsel, ausladende Labyrinthe auf mehreren Stockwerken und skurile Protagonisten, ein paar dutzend Zaubersprüche und niedliche Animationen. Man!ac garantiert allen Import-Freunden mit Faible für gewaltfreie Fantasy unterhaltsame Wochen - holt Euch die US-Version, denn ein offizieller Deutschland-Release ist unwahrscheinlich.

Testmuster von Galaxy, Müchen
Tel: 089/7605151

Flying Squadron

Die JVC-Tochter Victor bleibt für das Mega-CD aktiv: In Japan erschien mit "Keio Flying Sqadroon" die erste Eigenproduktion, nachdem Victor bisher nur "Prince of Persia" und einige Core-Design-Spiele veröffentlichte.

In der Horizontal-Ballerei fliegt Ihr weder im Raumschiff noch im Kampfflugzeug, sondern mit der putzigen Drachenreiterin Keio. Das Mädel im männerfreundlichen Bunny-Kostüm ist auf der Jagd nach finsteren Gesellen, die mit ihrem fliegenden Schiff einen mystischen Schlüssel gemopst haben. Der Spieler steuert Keio durch sechs Levels, in denen wuchtige Endgegner in ausgefallenen Vehikeln und ganze Armeen von possierlichen, aber gefährlichen Kuscheltieren warten. Keios Reitdrache spuckt Feuer und kann gehörig aufgerüstet werden. Zur Bildschirm-Action erklingen schräge Japano-Musiken, außerdem bewundert Ihr bewegte Trickfilme als Intro, Zwischensequenzen und Abspann. In der Tradition von Comic-Ballereien wie "Parodius" kann "Keio Flying Squadron" überzeugen: Spielbarkeit und Präsentation sind gut, der Ablauf witzig und voller Spannung. Negativ fallen kleine Flackereinlagen und die Farbarmut der Grafiken auf. Wer einen CD-X-Adapter besitzt, sei lediglich vor dem harschen Schwierigkeitsgrad gewarnt.



Im dritten Level geht's zur Sache: "Keio Flying Squadron" zählt zu den besten und schwersten Mega-CD-Ballerspielen.

Mega CD: The Shape of Things to Come

Während die deutschen Mega-CD-Spieler im Moment mit alten Hüten beliefert werden, tut sich nach langem Sommerloch doch wieder etwas in Japan und den USA: Sega USA hat einige Titel, bringt noch im Dezember "Jurassic Park" als aufwendig produziertes Grafik-Adventure. In die Kategorie Recycling fallen "Young Indy Jones – Instrument of Chaos" und "NFL's Greatest Teams": Das Action-Jump'n'Run um Indy ist eine Doppelverwertung auf Modul und CD, das Footballspiel eine geringfügig veränderte Neuauflange von "Montana NFL". Electronic Arts produziert ebenfalls eine Football-CD: Überraschenderweise kommt Anfang nächsten Jahres kein "John Madden", sondern eine überarbeitete Version von "Bill Walsh College Football" mit Videosequenzen und besserem Sound, aber wenigen spielerischen Veränderungen. Bleiben wir beim Sport – "World Series Baseball", ausgestattet mit Lizenzen von MLB und MLBPA, wurde auf Frühjahr 94 verschoben. Ebensowenig werden wir in diesem Winter "Citizen X" zu sehen bekommen. Das detektivische Realfilmspiel wird für Sega von den "Night Trap"- und "Sewer Shark"-Machern Digital Pictures in Szene gesetzt. Mit American Toolworks hat sich endlich eine amerikanische Firma gefunden, die erfolgreiche Japano-Rollenspiele für den amerikanischen Markt übersetzt und veröffentlicht. Erstes Projekt ist "Lunar – The Silver Star", das Anfang 1993 in Nippon mächtig abräumte und unter den meistverkauften Mega-CD-Titeln rangiert.

In Japan weckte "AX 101", eine Co-Produktion von Micronet und Sega, die Neugier der CD-Fans: Ähnlich wie in Sonys "Sewer Shark" fliegt Ihr mit einem Kampfjet durch eine computergenerierte Welt. Aufwendige Grafiken mit futuristischen Städten, Asteroidenfeldern und Intros der "Silpheed"-Güteklasse sollen Anfang '94 für klingelnde Kassen sorgen. Wer schon immer mal ein Gestüt leiten, Pferde trainieren, Galopp-Rennen bestreiten und dazu auch noch am Totalisator Wettgewinne machen wollte, sollte Koeis "Winning Post" und umfangreiche Japanisch-Kenntnisse erwerben.

Mit Dynamix' "Stellar Fire" ist Anfang November das dritte Spiel für die 32-Bit-Konsole 3DO erschienen. Die dreidimensionale Panzerschlacht vor dem malerischen Hintergrund einer Mondlandschaft basiert auf dem PC-Klassiker "Stellar 7", der vor Jahren als zeitgerechete Aufarbeitung des Atari-Oldies "Battle Zone" überzeugen konnte. Spielerisch ist's dünn, aber fesselnd, grafisch gegenüber der genannten Computer-Variante überarbeitet; außerdem stimmt ein cooles Intro in die martialische Science-Fiction-Handlung ein. Eine gelungene Version des zeitresistenten Spielprinzips.



R-Type 3

Irem setzt an, dem Klassiker "R-Type" eine würdige Super-Nintendo-Version auf den Leib zu programmieren. Vergessen wir das schauerliche Geruckel, das uns "Super R-Type" vor gut zwei Jahren vorführte. "R-Type 3", spielerisch mit dem neueren Automaten "R-Type Leo" nicht verwandt, lockt mit sechs spektakulären Levels, die technisch ansprechend in Szene gesetzt sind. Zwar wird es von dezenten Flacker- und Slow-Motion-Einlagen geplagt, doch angesichts ideenreich designter Umwelt und Alien-Armadas gibt´s kaum Grund zum Jammern.





Come-Back: Die klassischen Endgegner des ersten Teils.

"R-Type 3" knüpft spielerisch an das Original aus dem Jahr 86 an: Die Levels wurden nicht lieblos herunterprogrammiert, sondern speziell auf die Super-Nintendo-Hardware zugeschnitten und mit Überraschungen garniert. Mode-7-Effekte motivieren ebenso wie einfallsreiche Spielszenen, die taktisches Geschick und flinke Finger gleichermaßen fordern. Während Euer Raumschiff nur kurz im Trockendock war, hat der Satellit erheblich dazugelernt. So dürft Ihr zu Beginn aus drei unterschiedlichen Sidekicks wählen. Je nach Satelliten-Outfit greift Ihr auf ein besonderes Extras zurück: Aktiviert wird es ähnlich wie der traditionelle Beamschuß, nur daß Ihr etwa doppelt so lange auf dem Knopf bleiben müßt. Danach steht Euch für gut zwanzig Sekunden eine spezielle Waffe zur Verfügung. Die restliche Extra-Ausstattung weicht nicht entscheidend vom traditionellen Outfit ab: Billard-Schuß und Missiles, Kringel-Laser und gelb-orange Bodenwühler sind beinahe orignalgetreu inszeniert. Klare Sache, daß sich der Satellit an- und abdocken läßt – an einigen Stellen ist es unabläßlich, taktisch mit dem Sidekick zu hantieren.

Während der Soundtrack zwischen belanglos bis fetzig pendelt, leistet sich die Grafik keine peinlichen Ausrutscher. Liebevolle Animationen, innovatives Feindesign und eine faszinierende Architektur der Alien-Welten verwöhnt das Action-Auge. Lediglich die Nachbildung der Endgegner aus dem Original-"R-Type" wirkt nicht sonderlich geglückt. Zwar lassen sich meist dieselben Taktiken anwenden, doch haben sich die Pixel-Künstler ab und zu im Farbton vergriffen. Die Freude über das **Obermotz-Comeback** ist trotzdem groß – zumal nicht aus Faulheit recycelt wurde. Die Oldie-Parade dient nur als Vorspeise zum richtigen Obermotz.

Entgegen dem bisherigen "R-Type"-Konzept wird diesmal auch vertikal gescrollt und mit dem Grafik-Chip gespielt. Hintergrundgrafiken fangen plötzlich zu rotieren an. Endgegner verwandeln sich mehrmals, ehe sie sich endgültig verabschieden, und aus harmlosen Mauern formen sich widerspenstige Aliens. In einem Level müßt Ihr den mühevoll gemeisterten Abschnitt gar im Rückwärtsgang erneut durchfliegen – wie schon gesagt: Irem hat sich Mühe gegeben. Trotzdem kommt auch dieses "R-Type"-Update nicht an das wegweisende Original heran. Zum Einen erwarten Euch nur sechs Spielstufen (sind dafür recht umfangreich), andererseits erreichen nicht alle Levels die Qualität der



Impressionen aus dem dritten Level: Wenn Ihr nicht genau wißt, welche Gänge sich die weiß-rote Masse entlangschlengelt, habt Ihr keine Chance. In diesem Fall hilft nur Auswendiglernen – auf dem Hinflug sowie auf dem Rückflug (!).



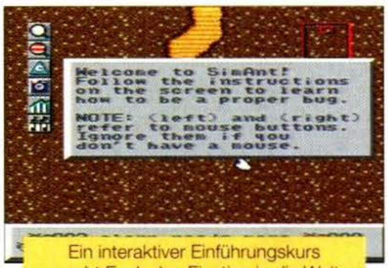
Bio-mechanische Vielfalt: Einige Spielabschnitte von "R-Type 3" scrollen auch vertikal oder in acht Richtungen.

Original-Schauplätze. Kein Grund jedoch, dem 16-MBit-Modul abzuschwören: "R-Type"-Fans kaufen´s sich in jedem Fall. Action-orientierte Super-Nintendo-Besitzer ebenfalls. "R-Type 3" zählt ohne Frage zur Baller-Elite und hält das traditionelle Shoot´em-Up-Konzept in Ehren. Leider hat sich bislang noch kein deutscher Vertrieb gefunden, der uns eine PAL-Version offeriert.

Sim Ant

Nachdem sich die Sim-Serie für den amerikanischen Herstellers Maxis als globale Goldgrube entpuppte, wurde die Kleintier-Farm "Sim Ant" nicht mehr an Nintendo lizensiert sondern in eigener Regie auf Modul umgesetzt. Ganz scheinen die Amis ihren Super-Nintendo-Fähigkeiten nicht zu trauen, denn auch mit dieser Konvertierung wurden Japaner beauftragt. Sim Ant hält sich in Stil und Präsentation an den Klassiker "Sim Earth": Lenkt Euren Ameisenstamm gegen die Unbill der Natur (Regen, menschliche Füße und Rasenmäher) und gegen konkurrierende Krabbeltiere zur Alleinherrschaft über Papis Hintergarten. Da es sich um eine recht komplexe Materie vor zoologisch authentischem Hintergrund handelt, gibt's ein Tutorial-Game, das Euch Schritt für Schritt in den Arbeitsalltag einer Ameise einführt.. Danach wählt Ihr zwischen dem Full-Game oder verschiedenen Szenarios. Trotz des ruckligen Scrollings spielt sich Sim Ant flott und unkompliziert, wobei der pädagogische Aspekt nicht übersehen werden sollte. Wer eine Maus hat, wird sich noch schneller mit den Ameisen anfreunden. Gegenüber dem Computervorbild wurde nur die Anleitung auf ein dünnes Heftchen gestaucht. Statt auf Festplatte speichern Videospieler ihre Kolonie auf die Back-Up-Batterie.

Testmuster von Galaxy, Müchen
Tel: 089/7605151



Ein interaktiver Einführungskurs macht Euch den Einstieg in die Welt der Ameisen leicht.



Durch drei verschiedene Ansichten behaltet Ihr Eure wuselnden Untertanen immer im Auge.

Spiele, die wir in Deutschland wohl kaum zu sehen bekommen: Der japanische Hersteller Zamuse veröffentlichte in diesen Tage das 12-MBit-Rollenspiel "Soul & Sword", der "Final-Fantasy"-Erfinder Square zieht mit dem 16-MBit-Epos "Romancing Saga 2" ein paar Tage später nach. Auf ebenfalls 16-MBit macht sich das strategielastige Super-Nintendo-Rollenspiel "Feda" des Herstellers Yanoman breit. Actionreicher ist das neueste Wekt der "Ys"-Erfinder Falcom, "The Legend of Xanadu", ein buntes Fantasy-Abenteuer exklusiv für die PC-Engine Duo. Die Action-Adventure-Serie "Ys" geht ihrerseits mit "The Dawn of Ys" (Falcom/Hudson für PC-Engine CD-ROM) bereits in die vierte Runde, während das "Ys"-Abenteuer "Mask of the Sun" für das Super Nintendo erscheint – 12 MBit schlucken die putzigen Grafiken aus der Vogelperspektive. Auf den Markt ist auch "Vay" für das Mega CD, das als eines der umfangreichsten Rollenspiele aller Zeiten gilt.

Auch Sportspiel-Freaks sollten sich um gute Verbindungen in den fernen Osten bemühen: Mit dem 12-MBit-Brocken "Tecmo Super Bowl" erschien Ende November die rotierende und zoomende Super-Nintendo-Variante des erfolgreichsten Konsolen-Footballs aller Zeiten. Eine US-Version mit englischen Bildschirmtexten ist so gut wie sicher, einen Deutschland-Release wird's nicht geben. An der Baseball-Front erfeut Jalecos "Super 3D Baseball" die Super-Nintendo-Gemeinde – ein DSP-Chip peppt die Action-Simulation mit flotter 3-D-Grafik auf. Ebenfalls ein DSP-Chip steckt in Telenets "Tennis", einer Action-Simulation für bis zu vier Spielern gleichzeitig. Habt Ihr als Quartett mehr Spaß an handfesten Prügeleien mit publikumsträchtigen Showeinlagen halten die japanischen Meister-Programmierer von NCS mit "All Japan Pro Wrestling" das rechte Super Nintendo-Futter bereit.
Gleichzeitig in Japan und den USA erscheint übrigens Data Easts Super-Nintendo-Spektakel "ABC Monday Night Football", das mit den gleichnamigen Computerspiel-Oldies lediglich die Thematik gemeinsam hat.

Tetris strikes back: Kurz bevor sich das Jahr 1993 von der Videospielgemeinde verabschiedet, hat der Klötzchen-Klassiker "Tetris" sein Come-Back in Japan. Bullet Proof Software, der amerikanische Arbeitgeber des russischen Spieldesigners Alexey Pajitonov, startet auf 8 MBit "Tetris Battle Gaiden", das Tüftel-Comeback fürs Super Nintendo. Nintendo selbst klotzt mit der Aufarbeitung "Tetris Flash" für das Famicom (NES), das einen Kopf-an-Kopf-Modus gegen einen menschlichen Kontrahenten oder einen Computergegner in drei Schwieriekeitsgraden bietet.

Spieler gesucht!

Die nächste Konsolengeneration kommt bestimmt. Falls Sie zu den ersten gehören wollen, die neueste Hard- und Software in den Händen halten, über 18 sind und eine abgeschlossene Schul- oder Berufsausbildung besitzen, bieten wir Ihnen den passenden Arbeitsplatz.

Es gibt viel zu tun: Der Leser will ständig über die neuesten Spaßmacher informiert sein, fordert fundierte Hintergrundinformationen und knallharte Kritik – und das jeden Monat auf über hundert Seiten. Damit er den Platz in der ersten Reihe nicht gelangweilt verläßt, suchen wir



eine(n) Redakteur/Redakteurin

zur baldigen Festanstellung in einem jungen Team kompromißloser Videospiel-Spezialisten.

Als MAN!AC-Redakteur knüpfen und pflegen Sie Kontakte im In- und Ausland, sind mit der Konzeptionierung und Betreuung einzelner Rubriken und mit dem Recherchieren und Schreiben von Reportagen, Feature-Artikeln und Tests beschäftigt. Außerdem beteiligen Sie sich an der grafischen Gestaltung Ihrer Artikel, an Bildbearbeitung und Layout. Sollten Sie danach noch überschüssige Energie besitzen, jetten Sie zu den wichtigsten Multimedia- und Videospiel-Fachmessen im europäischen Umland, in den USA und Japan.

Mehrjährige Spielerfahrung, fundierte Englischkenntnisse und eine zielgruppengerechte Schreibe setzen wir neben extremer Belastbarkeit, der Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten und 100prozentiger Zuverlässigkeit voraus.

Ebenfalls von Vorteil:

- Berufspraxis in einer Redaktion, Nachrichten- oder Werbeagentur
- Erfahrung im Umgang mit Macintosh-Hard- und Software (Quark XPress, Word und Photoshop)
- weitere Fremdsprachenkenntnisse: Japanisch, Französisch
- praktisches Interesse an Elektrotechnik und Unterhaltungselektronik
- Interesse an verwandten Medien, an Film, Fernsehen und populärer Musik

Wir suchen multimediale Genies und interdisziplinäre Medienfreaks – falls sie zu einem werden wollen oder sich bereits dazu zählen, erwarten wir ungeduldig Ihr Schreiben.

Schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Probeartikel und Lichtbild) an die nebenstehende Adresse. Wir hoffen, Sie bald in unserem Team begrüßen zu dürfen!

Cybermedia Verlags GmbH
Stellenanzeige
Wallbergstr. 10
86415 Mering

WARSCHEINLICH DAS BESTE SPIEL ALLER ZEITEN.

Im Vergleich zu Sensible Soccer sind andere Games bloße Freundschaftsspiele der Provinzliga.

Ihr wollt einen Ausputzer? Bitte schön.
Ihr wollt zwei Flügelstürmer? Klar. Gleich zweimal.
Ihr wollt eine Vierer-Abwehrkette? Kein Problem.
Ihr wollt Deutschland gegen Brasilien?* Warum nicht?
Ihr wollt FC Beinhard gegen VfB Hauwech? Wenn's denn sein muß.

Bis zu 64 Spieler können aus 100 echten Mannschaften wählen. Oder gestaltet Euren eigenen Wettbewerb mit Teams ganz nach Wunsch.*

Und all das mit Spitzen-Spielspaß und göttlicher Ballkontrolle auch noch nach dem Schuß.

Schießt spektakuläre Tore in der ewigen Sonne von San Siro, oder begnügt Euch mit Schlammbolzen beim FC Ackerfurche.

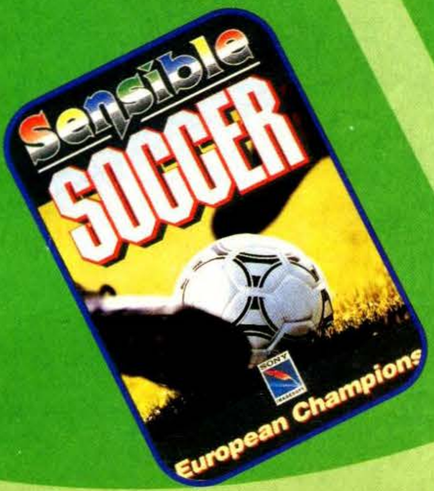
Ihr könnt vor den bewundernden Augen Eurer eigenen Fans die Arme in die Luft reißen oder nach der zweiten gelben Karte im Auswärtsspiel den Mittelfinger in die Luft stecken (natürlich nur um zu sehen, woher der Wind weht)!

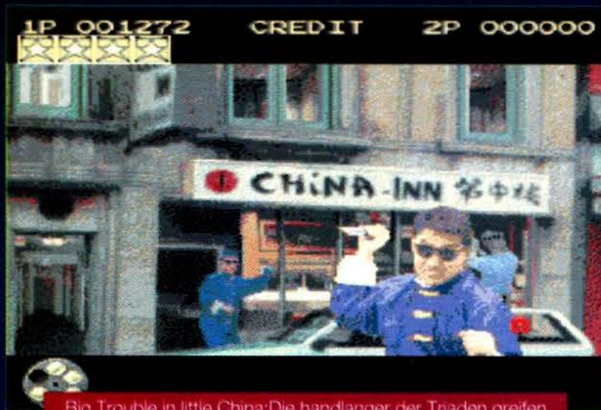
MACHT WAS IHR WOLLT. ABER NUR MIT

SENSIBLE SOCCER

KEINE CHANCE FÜR AUSWECHSLUNGEN.

*Nur Mega Drive.





Big Trouble in little China:Die handlanger der Triaden greifen mit gezückten Messern an.



Wer wird sich denn gleich hängen lassen: Arthur hat seine eigene Art, zu besteigen.



Oops! Da haben wir wohl eine unschuldige Geisel erwischt. Schade um die Punkte.



Der Endgegner feuert mit chemischen Waffen – erfolgreich, wie man am blutigen Einschlag sieht.

RAUCHENDE COLTS

Für Minderjährige nicht geeignet? Zwei Spielhallen-bewährte Brutalo-Ballereien machen Schluß mit dem Image der Konsolen als Kinderspielzeug.

Frei ab 17 – mit dieser Empfehlung auf der Packung werden Konamis "Lethal Enforcers" und "Mad Dog McCree" von American Lasergames für Mega-CD bzw. 3DO ausgeliefert. Inhalt der beiden "Spiele": Zieht schneller als Terroristen und Outlwas und knallt sie vom Bildschirm, bevor Ihr selbst vom Blei durchsiebt werdet. Beide Spiele verzichten auf gezeichnete Sprites und zeigen sich durch den Einsatz von digitalisierten Filmszenen ungewohnt realistisch.

Lethal Enforcers

Konami, erfolgsverwöhnter Hersteller von kinderfreundlichen Knuddel-Jump´n´Runs und Comic-Prügeleien um die Turtles, kann auch anders: Ihre Automatenproduktion "Lethal Enforcers" ist das Debut der Japaner auf dem Mega-CD. Hierzulande wird das Spiel nicht erscheinen: In der überdimensionalen US-Packung wird neben der Spiele-CD, der Anleitung und einem Produktposter auch ein stilechter Plastikrevolver Marke "The Justifier" mitgeliefert. Stöpselt Ihr die Kanone ans Mega Drive, verwandelt sich der Bildschirm in einen Polizeisimulator. Mit dem Laser-Revolver ballert Ihr auf bewaffnete Bankräuber, knallt vermummte Terroristen nieder und murkst in einer Straßenverfolgungsjagd Gangster ab, die hinter der Seitenscheibe ihres Fluchtfahrzeugs Deckung suchen. Insgesamt warten fünf Levels inklusive gemeiner Endgegner auf den Nachwuchs-Dirty-Harry. Ihr kämpft gegen Drogendealer, erledigt ganze Armeen von Flugzeugentführen und reinigt zum Nachtisch eine chemische Fabrik vom panisch herumwuselnden Sabotage-Trupp. Bei der Adrenalin-treibenden Metzelorgie verschont Ihr nur Eure Polizeikollegen und unschuldige Geiseln, die sich regelmäßig in Eure Schußlinie verirren.



HARD CORE

Da ein Revolver nur sechs Patronen fast, müßt Ihr während des Spiels "nachladen". Dazu haltet Ihr die Kanonen unter den Bildausschnitt und drückt einmal ab. Ist Euch das zu unhandlich, könnt Ihr auch mit dem Joypad spielen, auf Wunsch dürfen zwei Ballermänner gleichzeitig ran. Außerdem könnt Ihr einen zweiten Justifier bestellen und "...Eure Familie und Freunde Teil haben lassen, am Spaß von Konamis Lethal Enforcers..." (Zitat US-Anleitung). In den USA sind eine Mega-Drive- und eine Super-Nintendo-Umsetzung angekündigt. Wegen der Indizierungsgefahr und der mäßigen spielerischen Qualität verzichtet Konami Deutschland auf eine Veröffentlichung in Deutschland.

Testmuster von HSN-Versand Hünfelden, Tel: 06438/5005



"Mad Dog McCree" ist nichts für anspruchsvolle Spieler, wer aber gerne mit der Pistole auf den Bildschirm ballert, ist bestens aufgehoben.

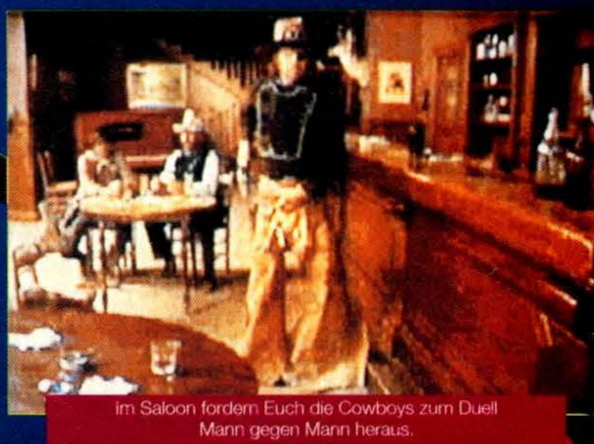
Mad Dog McCree

American Laser Games hat sich mit den Ballerautomaten "Mad Dog McCree", "Space Pirates" und "Who shot Johnny Rock" zweifelhaften Ruf erworben. In diesen Spielen verfolgt Ihr eine Realfimhandlung – Western-Klamotte, Low-Budget-Science-Fiction oder Gangsterhatz



Gleich gibt's Ärger: Mit den unfreundlichen Cowboys dieser Kleinstadt ist nicht gut Kirschen essen.

in den 20er Jahren – und greift mittels einer Pistolenattrappe in die Handlung ein, indem Ihr alle Bösewichte abmurkst. Mit der CD als Speichermedium schaffen es die US-Produktionen auch auf heimische Konsolensysteme. Als erstes dürft Ihr auf dem 3DO in die Rolle des geheimnisvollen Fremden schlüpfen, der in einem typischen Wild-West-Szenario auf die Jagd nach dem Outlaw "Mad Dog McCree" geht. Der Desperado beherrscht mit seinen Handlangern die Stadt, hat den Sheriff ins Gefängnis und die Tochter des Bürgermeisters in sein Schlafzimmer gesperrt. Mit einem Plastik-Colt (bzw. dem 3DO-Joypad) ausgerüstet, säubert Ihr das kleine Nest. Dazu ballert Ihr Euch durch Straßen, Saloons, Bank und Stallungen, um schließlich im Showdown mit dem Bösewicht um die Wette zu ziehen. Seid Ihr nicht schnell genug, spricht das letzte Wort der Leichenbestatter.

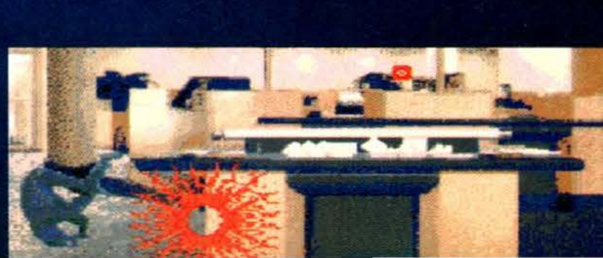


Im Saloon fordern Euch die Cowboys zum Duell Mann gegen Mann heraus.

Das Spiel ist nicht ganz so blutig wie das Konami-Spektakel, bietet bessere Realfilm-Grafik und witzige Sprüche der Schauspieler. Neben der 3DO-Version ist eine Mega-CD-Variante geplant. Für das BPS-geplagte Deutschland dürfte "Mad Dog McCree" kaum ein Thema sein.

Testmuster von HSN-Versand, Hünfelden Tel: 06438/5005







In den USA versorgt Gametek Sega- und Nintendo-Besitzer mit frischen Modulen. Die Europaniederlassung mit Sitz in Berkshire, England, läßt Sega außen vor und kümmert sich nur um Nintendo- und Computerspiele. So veröffentlicht Gametek mit "Elite 2: Frontier" für PC und Amiga eine der langersehntesten Fortsetzungen der Spielegeschichte. Weniger aufsehenerregend mutet die angekündigte "Humans"-Version fürs Super Nintendo an. Der "Lemmings"-Verschnitt wird in Kürze erscheinen.


"Humans" auf dem Super Nintendo

Ausgeflippt

Jahrelang dürstete der Flipper-Freund nach akzeptablen Modul-Varianten, jetzt rollen sie gleich im Dutzend an: EAs "Virtual Pinball" (siehe Test ab Seite 38) und "Dragon´s Revenge" bedienen die Mega-Drive-Jünger, Super-Nintendo-Fans freuen sich auf **Gametek**´s Umsetzung von "Pinball Dreams", einem der besten Flipper für den Amiga-Heimcomputer. Auf vier thematisch unterschiedlichen Tischen werden Targets angepeilt, Bumper malträtiert und Bonuspunkte abgeräumt. Auf dem Amiga zeichnete sich "Pinball Dreams" durch das realistische Abprallverhalten der Kugel aus. Anders als bei vielen Konkurrenten kullerte die Metallkugel sehr elegant über das Spielfeld und ersparte uns den Anblick unlogischer Kurvenradien.

Pinball Dreams, Gametek, 8 MBit, ab Januar in Europa für Super Nintendo



Scroll on: Der Flipper ist nicht komplett auf dem Bildschirm zu sehen.


Trotz mächtig großer Gegner geht das Super Nintendo nicht vom Gas: In der nächsten MAN!AC stellen wir "Macross" detailliert auf den Import-Seiten vor.

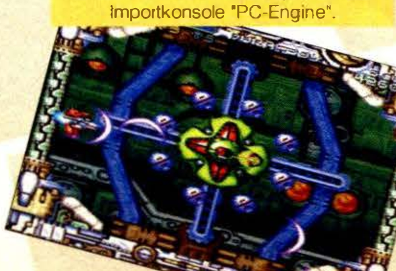
Baller-Power

Banprestos Arcade-Titel "Macross: Scramble Valkyrie", von der bisher unbekannten Japano-Company Zamuse adaptiert, ist ein Best-of-Cocktail aller Weltraumballerspiele: In diesem rasanten Spektakel findet Ihr alles, was das Herz begehrt: Hyperschnelle Tunnelflüge, gigantische Raumstationen, bildschirmfüllende Endgegner und Action bis zum Abwinken fordern das Letzte von Konsolen-Piloten. Bekannte Schauplätze wie die metallischen Gänge eines Raumhafens, Asteroidenfelder und waffenstarrende Planetenoberflächen mit Multi-Ebenen-Scrolling erfreuen das Auge. Ihr wählt aus drei Piloten-Charakteren und fliegt ein Raumschiff, das sich in mehrere Formen verwandeln kann. Dabei verfügt Ihr über ein spezielles Waffensystem samt Energiereserve.

Das Treiben auf dem Montior wird von pulsierenden Musiken begleitet, die sich abrupt in Piano-Samples verwandeln. Bisher steht noch nicht fest, ob das Spiel in Deutschland erscheint. Zumindest Importfans dürfen sich auf eine der besten Super-NES-Ballereien freuen.

Macross: Scramble Valkyrie, Zamuse, 16 MBit, ab Dezember in Japan für Super Nintendo

Die Super-NES-Version ist deutlich besser als das "Macross"-Ballerspiel auf der Importkonsole "PC-Engine".



Rosarot

Inspektor Clouseau wird wahrscheinlich ausflippen: Nicht einmal auf seinen Lieblingskonsolen findet er Ruhe vor dem rosaroten Panther. Tecmagik ist für die nächste Katastrophe um den Chaos-Kommissar verantwortlich, denn die Amerikaner programmierten Paulchen Panther ein eigenes Videospiel-Abenteuer auf den rosaroten Leib. Auf der Flucht vor dem Zoowärter verirrt sich Paule in ein Fernseh-Studio. Hier muß er riskante Jump´n´Run-Aktionen wagen, um in zwölf verschiedenen Kulissen Feinden zu trotzen und den Ausgang zu finden. Witzige Grafik, viele Extras und die Original-Musik von Henry Mancini begleiten Euren Panthersprung durch die betont seltsamen Levels.

Pink goes to Hollywood, Tecmagik, 8 MBit, ab Dezember in den USA für Mega Drive und Super Nintendo

Tecmagik meldet sich zurück: Neben "Sylvester & Tweety" erscheint in Kürze "Pink Panther" (im Bild Super NES).





Schon der erste Obermotz entpuppt sich als heißblütiger Widersacher: Er wirft mit Flammen um sich.

RACHSUCHT

Electronic Arts läßt nicht locker: Die US-Company produziert einen Sportspielhit nach dem anderen, läßt dabei aber Fans von Action- und Geschicklichkeitstiteln nicht im Regen stehen. Zusammen mit dem australischen Entwickler Beam Software wird "Blades of Vengeance" produziert, das an den Taitos Klassiker "Rastan Saga" erinnert. Das Hack´n´Slay-Spektakel kann zu zweit gleichzeitig gespielt werden. Aus drei wackeren Streitern sucht Ihr Eure Lieblingsfigur aus und tretet gegen eine Horde wütender Monster an. Hüpfen, zuschlagen, Extras sammeln – "Blades of Vengeance" präsentiert sich actionbetont, aber zum Glück nicht hektisch.

Blades of Vengeance, 8 MBit, ab Februar in Deutschland für Mega Drive



Ein zweiter Spieler darf sich jede zeit in das Bildschirm-Geschehen einklinken, um seinem Spielpartner beizustehen.


Jeder Charakter hat seine Vorzüge: Schwert, Axt oder Magie sind die Grundwaffen der drei Helden.

Sega-TV

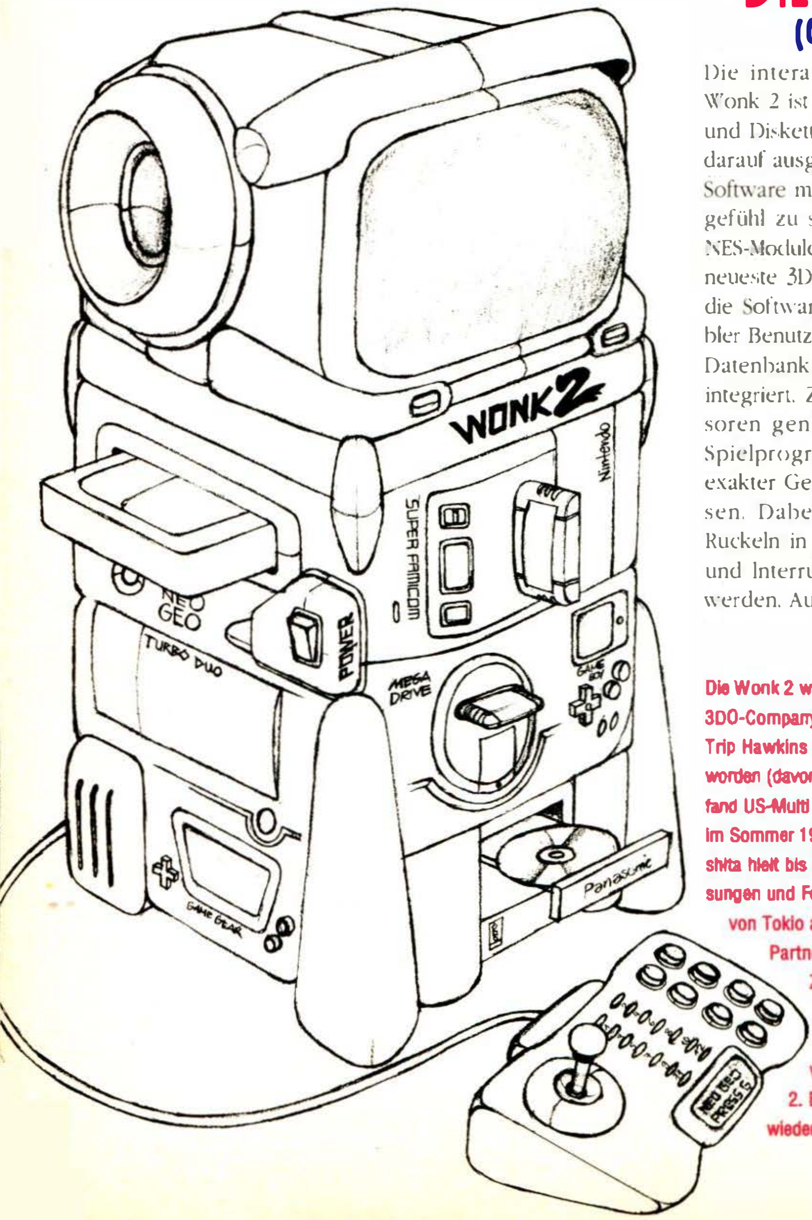
Zwei Comic-Helden aus den USA werden fürs Mega Drive zum digitalen Leben erweckt: "Ren & Stimpy in: Stimpy's Invention" führt Euch durch sechs Levels. Ihr startet Eure Jump 'n Run-Tour in der Nachbarschaft, kämpft Euch durch den Zoo bis zu Downtown vor und landet schließlich in der Wüste. Interessant ist der Zwei-Spieler-Modus, die Grafik erinnert etwas an "Greendog" (ebenfalls aus amerikanischer Produktion). Auf dem Super Nintendo debütieren Ren & Stimpy in einem anderen Spiel. "The Ren & Stimpy Show: Veediots" (natürlich ein Jump 'n Run) kommt über THQ und soll auch in Deutschland erscheinen.

Programmierer gesucht: Sega rekrutiert zur Zeit erfahrene Bit-Friemler, die in den USA (South San Francisco) für das Mega Drive und die 32-Bit-Konsole "Saturn" Spiele entwickeln wollen.
Dr. Robotnik hat´s geschafft: Sega programmiert ihm mit "Mean Bean Machine" ein eigenes Videospiel auf den metallischen Leib. Diesmal ist´s kein Jump´n´Run, sondern eine Geschicklichkeitsgrübelei à la "Columns" für ein bis zwei Spieler.
Mehr Mortal Kombat: Bevor die Arcade-Fortsetzung erscheint, munkelt man über eine "Mortal Kombat Champion Edition" für Mega Drive und Super Nintendo. Gerüchteweise enthält das Update mehr Sprachausgabe und noch bessere Kämpfer-Animationen. Der Clou: Ihr dürft höchstpersönlich als Shang-Tsung oder Goro fighten.
Konami goes 3DO: Unser Japan-Korrespondent hat angedeutet, daß zur Zeit "Gradius" und "Twin Bee" fürs 3DO entstehen. Außerdem freuen wir uns auf "Batman – Animated Series" fürs Super Nintendo.

KONS PHANT

Was wäre wenn?

Eine Störung im Zeit-Raum-Kotinuum hat die Realität aus der Bahn geworfen – statt Saturn und Project Reality erwarten wir in den nächsten Jahren folgende Spielkonsolen.



DIE "WONK 2" (USA/GB 1997)

Die interaktive Spiele-Jukebox: Die Wonk 2 ist mit allen bekannten Modul- und Diskettenformaten kompatibel und darauf ausgelegt, ein entsprechend der Software möglichst authentisches Spielgefühl zu schaffen – Ihr dürft sowohl NES-Module der 80er Jahre, als auch die neueste 3DO-Scheibe einschmeißen. In die Software-Architektur mit komfortabler Benutzerführung und multimedialer Datenbank sind 47 Emulatoren bereits integriert. Zwei Pentium-Hauptprozessoren genügen, um auch komplexe Spielprogramme der 80er Jahre mit exakter Geschwindigkeit laufen zu lassen. Dabei können Sprite-Flackern, Ruckeln in verschiedenen Stärkegraden und Interrupt-Soundtrack zugeschaltet werden. Auf der wuchtigen Wonk-Platine finden sich weiterhin: Zwei 6502-ähnliche Prozessoren, vier Z 80, zwei 68000 (davon einer mit 7,16 MHz getaktet), sowie ein Agnus- und ein Paula-Custom-Chip. Der eingebaute 21-Zoll-Monitor kann 27 verschiedene Bildschirmformate simulieren; ein Erweiterungsmodul für die Vektoren-Darstellung des Vectrex (Milton Bradley) ist für März 1998 angekündigt.



Mit dem "Lord Sinclair Nostalgie Kit" erstrahlen komplexe Spieleprogramme (hier: "Tir Na Nog") im neuen Glanz.

DIE GESCHICHTE

Die Wonk 2 war das letzte Ass eines Mannes, der eigentlich schon alles verloren hatte: Als im Herbst die 3DO-Company ein multimediales und internationales Konzern-Bündnis, in sich zusammenbrach, stand Trip Hawkins auf der Straße. Im Weihnachtsgeschäft des Vorjahres waren 136 3DO-Einheiten verkauft worden (davon 104 an Importhändler im osteuropäischen Raum, zwölf weitere nach München) – zuwenig, fand US-Multi Time Warner und rollte das bereits verlegte 3DO-Netz landesweit wieder ein. AT & T verließ im Sommer 1995 der Mut, Namco hatte sich sowieso nur zum Schein unter die Partner gemischt. Matsushita hielt bis zuletzt am 3DO-Plan fest und gab zugunsten des prall gefüllten Lagers alle Zweigniederlassungen und Fertigungsstätten auf. Heute dient Matsushita eine kleine Elektrowerkstatt im Bahnhofsviertel von Tokio als Firmensitz und Hauptverkaufsstelle. 3DO-Vordenker Trip Hawkins war bis 1996 auf der Partnersuche und fand schließlich im englischen Erfinder Sir Clive Sinclair einen Geldgeber. Zusammen entwickelten die beiden die tragbare Wonk 1, die jedoch von den eingekauften Hardware-Spezialisten der englischen Firma Konix auf der Zugfahrt von Brighton nach London verloren und nicht wiedergefunden wurde. Hawkins und Sinclair trennten sich von Konix und machten sich selbst an die Entwicklung und Fertigung der verbesserten Wonk 2. Bislang wurden 16 Geräte ausgeliefert, davon mußten fünf wegen Kompatibilitätsprobleme wieder eingezogen werden.

SOLEN

ASIEN



Wonk-Zubehör

als zusätzliche Speichermedien:
- externes oder internes DAT oder WORM-CD-ROM-Laufwerk (zur Übernahme ganzer Spielebibliotheken)
- interner Hucard-Port
- Cassettenrekorder. Einzeln oder im "Lord Sinclair Spectrum-Nostalgie-Kit" (kann auf Wunsch als authentischer Lautsprecher genutzt werden).
- "Exot". Erlaubt das Abspielen und Speichern von Hanimex-Modulen, Colecovision- und Atari-5200-Eproms und 3DO-Betaversionen.

Preis Grundgerät: 7.800 Mark
Preis mit Zubehör und Schnupper-Compilation "Alle Spiele dieser Welt": 136.000 Mark

In die Grundversion der Wonk 2 sind vier Joystick-Varianten (Competition Pro von Kempstone, Wico, Specravideos Quickshot 2 sowie der amerikanische Thrust Master), zwei Mäuse und ein Trackball integriert. Beim Booten eines Programms werden die verschiedenen Steuereinheiten zur Auswahl angeboten oder automatisch ausgegeben (Ataris "Centipede" fördert den Trackball zu Tage, Origins "Strike Commander" wird in mit dem Thrustmaster gespielt). Alle handelsüblichen Lautsprecher-Boxen sowie zwei zusätzliche Monitore können an die Wonk 2 angeschlossen werden. Ein Dolby-Surround-Verstärker ist bereits eingebaut.

Sega Sarcophaser
(USA/Japan 1997)

Im Sega Sarcophaser, der marktbeherrschenden Konsole in den ersten Jahren des nächsten Jahrtausends, arbeiten zwei getrennte Prozessoren. Während der AvLI für die Kollisionsabfrage oder ähnlich zeitaufwendige Operationen reseviert ist, übernimmt der andere (AvL2) den gleichzeitigen Bildschirmaufbau oder das Entpacken der extrem komprimierten Spieldaten im 128KByte-Speicher. Der Sarcophaser ist als Cyberspace-Konsole auf 3-D-Simulationen ausgelegt, wobei ein Head-Display für stereoskopische Grafik sorgt. Bei komplexen Echtzeit-Berechnungen ändert sich die Aufgabenverteilung von AvL 1 und AvL 2: Ein Prozessor berechnet die Position aller Objekte, der andere die Ansicht.

Das Echtbild in 640x480 Pixeln wird in 256 Farben dargestellt. Schnelle RAM-Bausteine ermöglichen es, 19.2 MByte/pro Sekunde ins Video-RAM zu laden. Als Eingabeeinheit dienen Joypad oder Space-Mouse des amerikanischen Herstellers Logitech. Einige Spiele verzichten auf konventionelle Eingabeeinheiten und werden mit einem virtuellen Keypad gesteuert: Die Darstellung eines Keypads wird in die Spielfläche eingeblendet und von der Gestik des Spielers gesteuert. Als Sensor auf dem Handrücken festgeschnallt, dient eine Variante des Cyberspace-bewährten Polhemus Sensors.

Die Geschichte

Eine Grundbucheintragung von 1922 verwandelt das Project Reality zum Desaster für den Spielgiganten Nintendo. Durch das Schriftstück (und komplizierte juristische Verwicklungen, auf die wir hier nicht näher eingehen können), wird Silicon Grafics dem Sonic-Erfinder und Spielhallen-Pionier Sega auf Gedeih und Verderben ausgeliefert. Selbst das Engagement des damaligen US-Präsidenten Bill Clinton kann Silicon Graphics nicht aus der komplexen juristischen Umklammerung befreien. So produziert SGI eine Sega-Konsole zum Selbstkostenpreis. Bereits im Sommer 1996 stehen die ersten Prototypen in den Büros der Entwickler, ein Jahr später kann Sega den fertiggestellten Sarcophaser zum Spottpreis von 299 Dollar in den Handel zu bringen. Die eingesparten Entwicklungskosten bekommt Nintendo zu spüren. Fortan muß der japanische Konzern dem angeschlagenen Hersteller Silicon Graphics bei jedem Arbeitschritt finanziell unter die Arme greifen. Projekt Reality erscheint 1999 zum Kampfpreis von umgerechnet 79 Mark – dabei macht Nintendo an jeder verkauften Konsole zirka 400 Dollar Verlust. Drei Jahre später verkauft der einstige Marktführer alle Mario- und Zelda-Rechte an den niederländischen Konzern Phillips und zieht sich in Spielkartengeschäft zurück.



Die "Aladdin"-Umsetzung für den Sarcophaser unterscheidet sich nur farblich vom Kinofilm: Hier eine Spielszene.

Eine unbegrenzte Anzahl von Sarcophaser-Konsolen kann mit einer Übertragungsrate von 32 Bit linear vernetzt werden – das genügt selbst für größere Datenmengen (z.B Grafik). Der Sarcophers ist außerdem mit einem Modem

Halt, halt, Ihr braucht noch nicht mit dem Sparen anfangen. Die skizzierten Konsolen entsprangen der Phantasie der Full-Time-Videospieler Martin Gaksch, Andreas von Lepel, Roger Horvath und Winnie Forster. Die angesprochenen Ereignisse stellen eine Satire dar und haben in dieser Konstellation keinen Bezug zur Realität. In der nächsten MAN!AC wird's dafür wieder ernst: Wir sprechen mit Industrievertretern und checken die reelle Hardware der 90er Jahre – vom Atari Jaguar bis zu NEC/Hudsons "Iron Man". Stay tuned.



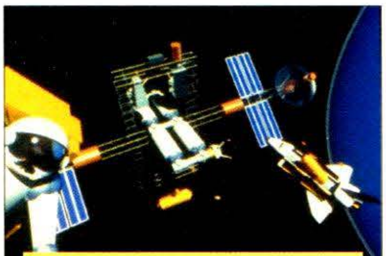
mit genormten Steckern (USA und Europa) und einer Übertragungsrate von 9600 Baud bestückt.
Neben der 3-D-Berechnung wird auch die Live-Video-Darstellung unterstützt: Ein CD-ROM Quadro-Spin-Laufwerk schaufelt 1,2 MByte pro Sekunde in den Speicher. Pro Lesekopf: Drei Leseköpfe beschäftigen sich gleichzeitig mit der CD, stellen sich individuell auf die Eingaben des Spielers ein oder bereiten das nächste Szenario vor. Kommt Ihr z.B. als Spieler von "Super Sonic Kart" an eine Kreuzung, ist je ein Lesekopf auf die Abbiegung links bzw. rechts vorbereitet, während der dritte einen Crash erwartet.
Die Spiele werden als Mini-Lochkarten für 10 bis 20 Mark im Fachhandel verkauft oder von speziellen Automaten ausgegeben. Sie enthalten nur den "Samen" eines Spiels, denn Handlung und Ablauf eines Titels entwickeln sich erst im Speicher der Konsole. Je nach den Aktionen des Spielers nimmt die Handlung einen anderen Verlauf, ändert sich das Jump'n Run für ein paar Stunden zum Prügelspiel oder das Adventure zum 3-D-Wagenrennen. Bei Erfolg gibt's statt Punkten angenehme Überraschungen. Je schlechter man spielt, desto gemeiner wird das Programm...

Project Xanadu
(USA/Volksrepublik China 1998)

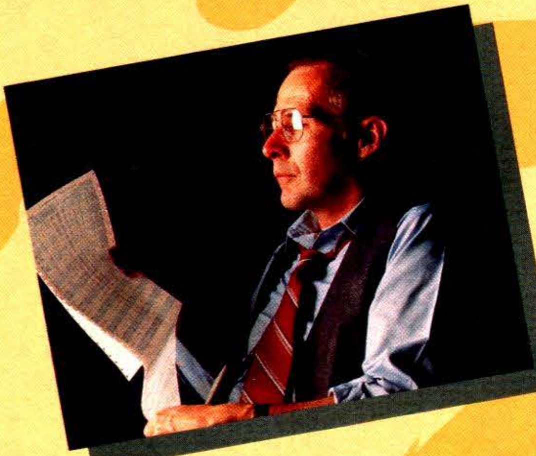
Vergeßt alles, was Ihr über traditionelle Videospiele wißt. "Project Xanadu" ist weder ein Handheld im ursprünglichen Sinn, noch eine stationäre Konsole. Xanadu wird in zwei Teilen geliefert, die nur mit einem Kabel verbunden sind. Die Haupteinheit ist putzig klein und wird, ähnlich wie ein Gürtel, um den Bauch geschnallt. Zwei Modulschächte bieten Platz für Spiel- und Speichercartridge. Während die Memory-Card den Spielstand von 48 Spielen sichert und so kaum gewechselt werden muß, sind die Spiele jeweils auf Modul-ROMs mit maximal 96 MBit gespeichert. Auch wenn 96 MBit nicht gerade protzig klingen (schon 1992 wurden für die Spielkonsole Neo Geo Module mit weit höherer Speicherkapazität angeboten), reichen sie für Xanadu-Spiele problemlos. Einerseits werden exzessive Komprimierungs-Algorythmen eingesetzt, andererseits Spielegrafiken (Hintergründe und Spielfiguren) ausschließlich als Polygone dargestellt und in Echtzeit berechnet. Die speicherinten-siven Bitmap-Grafiken oder gar Live-Video-Darstellungen gehören der Vergangenheit an.
Neben dem Gürtel ist die Helm-Einheit im Lieferumfang enthalten. Zwei Shutter-Glass-Displays sorgen für eine stereoskopische Optik in 2048 Farben. Via Mikrofon werden Befehle erteilt. Ergänzend zur verbalen Kommunikation ("Take!", "Attack!", "Change Weapon!") hält der Spieler zwei Sticks in die Hand, die mit je zwei Feuerknöpfen ausgestattet sind. Die Bewegung Eurer Hände wird abgefragt und wie ein konventioneller Steuerimpuls verarbeitet.

Die Geschichte

Von vielen belächelt, hat sich das Underground-Projekt "Xanadu" zum kommerziellen Überflieger gemausert. Basierend auf einer Idee des VR-Pioniers Jason "Moondust" Lanier engagierten sich gut zwei Dutzend erfahrene Software-Entwickler sowie eine Handvoll Hardware-Profis. Nach den ersten spirituellen Sitzungen im Herbst 1996 nahm die bahnbrechende Konstruktion Ende 1997 konkrete Formen an. Ein Prototyp wurde am 3. Januar 1998 einem ausgewählten Publikum präsentiert. Nachdem Vertreter der etablierten Multimedia- und VR-Konzerne abwinkten, stand das Projekt kurz vor dem Scheitern. Buchstäblich in letzter Sekunde schloß das Xanadu-Team den lang ersehnten Vertrag: Eine Investorengruppe aus China sicherte sich die weltweiten Rechte an "Project Xanadu". In der Rekordzeit von nur zwei Monaten wurden Fabriken gebaut, Produktionsstraßen eingerichtet und Facharbeiter geschult, um mit einem ersten Shipout von 700.000 Systemen den Markt weltweit zu bedienen. Ob Japan, USA oder Europe: am 13. Oktober 98 stieg die Xanadu-Party. Der Power-Preis von knapp 500 Mark sorgte dafür, daß bis Januar 99 weltweit gut eine Million Xanadus verkauft waren. Unter den ersten ausgelieferten Spielen fand sich das Comeback des VCS-Spieledesigners Warren Robinett ("Xanadu Adventure"), Interplays "Super Battlechess Virtual Edition 2" und Jeff Minters "Psycodelic Llamas Fart at the Edge of Time".



Für das "Xanadu" angekündigt: Die VR-Spielsimulation "Space Shuttle 2000" von David Crane.



Von 9 bis 18 h ist Herr F. Abteilungsleiter bei der Firma B.

ANSONSTEN IST ER PC PLAYER.

Testen Sie PC PLAYER!

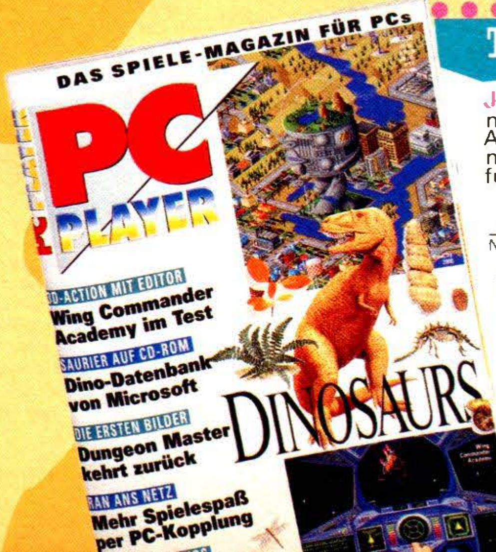
In PC PLAYER finden Sie alles, was ein sehr gutes Spielemagazin auszeichnet: Kritische Spieletests, Tips & Tricks und exklusive Berichte über die heißesten Entwicklungen. Und zwar garantiert keinen Kinderkram, sondern PC-Entertainment mit Niveau. Denn:

Spiele-Spaß ist keine Frage des Alters!

Kennenlernen lohnt sich:
1 Heft gratis!
Mit dem Test-Gutschein!

Ausfüllen, ausschneiden und absenden an:
DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, oder faxen: 0 89/24 01 32 15

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Test-Gutschein für 1 Gratisheft!

JA, ich will PC PLAYER testen. Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von PC PLAYER nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir PC PLAYER regelmäßig per Post frei Haus mit 15% Preisvorteil für nur DM 5,50 pro Heft statt DM 6,50 (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CMA3B

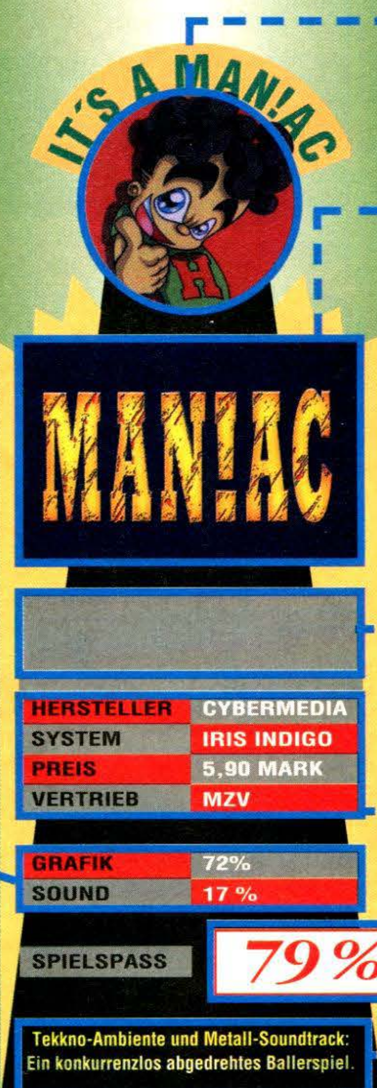
16-Bit-Kritik: So

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den News- bzw. Aktuell-Teil von MAN!AC. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr dann im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests Story und Spielablauf neutral beschrieben werden.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Produktes. Da mehrere Redakteure eine Neuerscheinung unter die Lupe nehmen, können Spielspaß, **Grafik und Sound** bis auf das letzte Pünktchen ausdiskutiert werden. Dieses System hat sich die letzten Jahre bewährt und soll auch bei der MAN!AC zur Findung der absoluten Wahrheit dienen. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, der Landschaften und Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedlich gestaltete Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monsterrassen und eine Handvoll 3-D- und Zoomeffekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran



Umfang des Moduls. 1 Megabit = 1.000.000 Bit (8Bit = 1 Byte)

Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.

Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.

Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.

Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Focus auf diese Zahl: Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.



Kollege Lenhardt ist halbwegs angetan – für ausgelassenen Jubel sorgt das Spiel jedoch nicht. Jeder MAN!AC-Tester hat verschiedene Gesichter: Steckt Durchschnittskost im Modulschacht, blickt er Euch mit normaler Mimik entgegen, während sich bei spielerischen Auslaufmodellen die Mundwinkel scharf nach unten verziehen. Der nebenstehende Herr ist Chefredakteur der PC PLAYER (Spielemagazin für PC-Schnösel), und die benötigte Verstärkung für das MAN!AC-Testteam.

funktioniert´s

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf ihre Vielfalt, Originalität und klangliche Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, durchgehender Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten gerne in den zweiten Level zurück, fordern Euch Rätsel und Feinde bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel 'reinkommt und wie lange Ihr 'drinbleibt.

Martin Gaksch begleitete Mario von seinem ersten Hüpfer in "Donkey Kong" bis zum zoomenden 3-D-Spektakel "Super Mario Kart" – im Gegensatz zu seinen Kollegen hält er "Mario All Stars" für das beste Jump´n´Run aller Zeiten. Sieht man von den lächerlichen Hüpfeskapaden des Klempners ab, macht's für Martin "Maga" Gaksch keinen Unterschied, vor welcher Konsole er sitzt. Bis heute hält er Ausschau nach raren Modulen für das VCS, niemals erschienenen Zubehör für das Colecovision und – kaum zu glauben – Neuerscheinungen für NES und Master System. Die 8-Bit-Rubrik der MAN!AC bestreitet Martin Gaksch, 28, unverheiratet und als Chefredakteur ein Wiederholungstäter, im Alleingang.

Nebenstehend sind alle Systeme, die in der MAN!AC berücksichtigt werden. Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo und Mega CD findet Ihr im Testeil und in allen anderen Rubriken des Heftes. Über das CD 32 von Commodore und das Philips CD-I berichten wir nur sporadisch in einem Feature, in Messeberichten und im News-Teil. Sollten diese CD-ROM-Neulinge in Deutschland erfolgreich sein und von den Herstellern mit Spielen versorgt werden, gibt's auch die entsprechenden Tests. Der Game Boy ist natürlich keine 16-Bit-Konsole; da ihn die meisten von Euch aber als Zweit-Gerät haben, gibt's News und Tests in der gesonderten Handheld-Rubrik. Dort findet Ihr auch Infos zu Game Gear und Lynx.





Vor zwei Jahren drückte Cybermedias Benjamin **Andreas Knauf** noch die Schulbank, handelte mit Automatenplatinen und gab nebenher das Videospiel-Fanzine "Gamble!" heraus. Jetzt ist er Producer, Anzeigenverkäufer und Hard- und Software-Spezialist in einem, Verwalter über viele tausend Megabyte und wichtigster Kunde der Telekom. Da er seine Arbeit liebt, ist er mit High-End-PC, Spielautomat und Laserdisc-Spieler ins Cybermedia-Bürogebäude eingezogen – wenn's auf Mitternacht zugeht, schlurft er ein Stockwerk nach oben, am Morgen wankt er wieder abwärts in die Redaktion. Andreas Knauf interessiert sich für "Super Street Fighter 2" und die aktuelle Telefonnummer von Michael Jackson.

Die räumliche Nähe zum Kollegen Knauf kommt **Winnie Forster** sehr gelegen. Hat der Nachtarbeiter mal wieder das gesamte Netzwerk lahmgelegt, den Macintosh Quadra 950 zum finalen Absturz gebracht oder ganz einfach ein Text-Fitzelchen in den unergründlichen Tiefen der Gigabyte-Festplatten verschlampt, genügt ein Anruf und Andreas ist zur Stelle. Entläßt ihn der Arbeitstag in den Feierabend, verkriecht sich Winnie am liebsten in seine Privat-Bibliothek, in sein Zeitschriften-Archiv oder vor die Duo-Engine. Seinen 486er-PC nutzt er übrigens nur als Spectrum-Emulator.

Ingo Zaborowski, das wandelnde Geheimnis: Bekannt ist nur, daß er Football schätzt, seiner Gitarre metallische Töne entlockt und seinen Sega-Konsolen ewige Treue geschworen hat. Seine 80qm-Wohnung steht bis heute unmöbliert. Nur im Eck links hinten flimmert 24 Stunden der Fernseher und Ingo zappt zwischen Football-Live, Zeichentrick und seinem Mega CD. Zwei Bücher hat der 23jährige Halb-Koreaner bereits verbrochen: Erschienen ist Ingos Lobgesang an seine Lieblingskonsole "Sega Mega CD" (Falken/Sega), außerdem werkelte er fleißig am "Konami Games Guide" des gleichnamigen Herstellers.



Entwickler: Capcom, Japan

Aladdin

In der Märchenwelt von 1001 Nacht war Emanzipation noch ein Fremdwort: Als der Sultan von Agrabah seiner Tochter Jasmin befiehlt, innerhalb der nächsten drei Tage zu heiraten, flieht diese verzweifelt aus dem Palast. Auf dem Basar von Agrabah trifft sie den Tagedieb Aladdin – der Beginn einer großen Liebe. Doch wo die Liebe funkt, ist meist auch ein Spielverderber nicht weit: Der böse Großwesir Dschafar will Jasmin heiraten, um so den Platz des alten Sultans einzunehmen. Seine Schergen spüren die beiden auf und befördern Aladdin in den tiefsten Kerker des Palastes. Nur mit der Hilfe seines cleveren Affen Abu gelingt es Aladdin seine Fesseln zu lösen. Doch Dschafar läßt sich selbst von dem legendären Tausendsassa nicht überlisten: Als greiser Häftling verkleidet lockt er ihn zu einer Wunderhöhle in die Wüste. Dort verspricht er dem Helden Berge von Gold, wenn es ihm gelingt, eine Wunderlampe zu bergen. Aladdin erforscht die Höhle und wird von einem fliegenden Teppich zur magischen Lampe geführt. Doch aus der verprochenen Belohnung wird vorerst nichts, denn Dschafar schnappt sich die Lampe und stößt den Helfer zurück ins Dunkel der Unterwelt. Siegessicher verstaut der Bösewicht seine Beute im Rucksack, doch Abu schnappt sich das Lämpchen und bringt es zurück zu seinem Herrn. Da sich Aladdin nicht selbst aus der Höhle befreien kann, beginnt er die prächtige Lampe zu reinigen. Er hat das sprichwörtliche glückliche Händchen und befreit damit den wundersamen Dschinin, einen waschechten Flaschengeist, aus tausendjährigen Gefangenschaft. Drei Wünsche werden Aladdin gewährt und der erste sogleich erfüllt: Als Prinz Ali hält Aladdin mit einem prächtigen Gefolge Einzug in

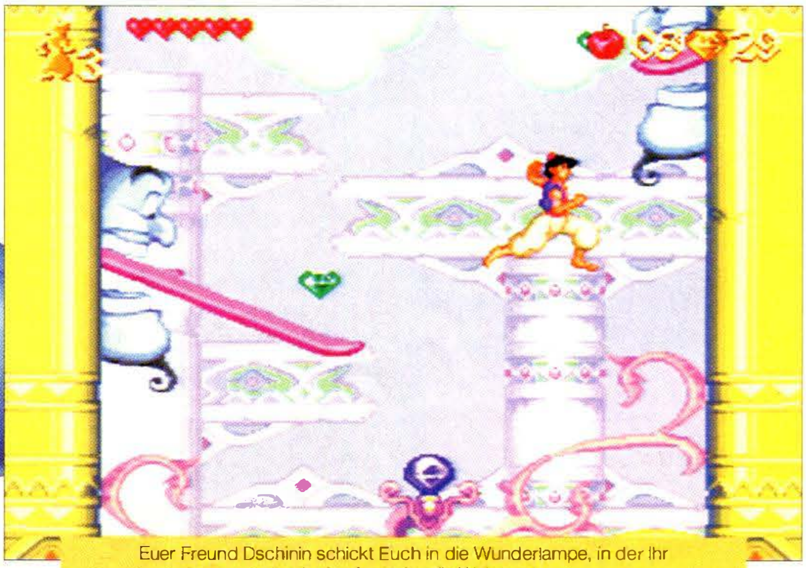


Am Ende des Spiels trefft Ihr auf den mächtigen Großwesir Dschafar, der Euch mit seinem magischen Krückstock angreift.

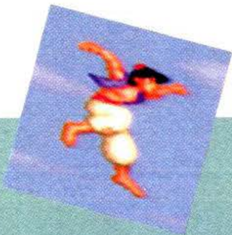


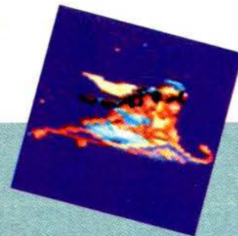
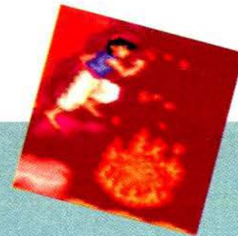
ELEGANT • Prächtig animiert gleitet der Jüngling von Plattform zu Plattform und erledigt stilvoll seine Widersacher. Auf großzügigen Extra-Segen muß Nintendos Aladdin ebenso verzichten wie sein Mega-Drive-Alter-Ego, dafür geht er deutlich geruhsamer zu Werk. Von Hektik keine Spur – ein wesentlicher Grund, warum mir diese Adaption besser gefällt. Allerdings hätte Capcom ein paar zusätzliche Levels spendieren dürfen: Allzu schnell sind die sieben Spielstufen erkundet. Traumhaft schön ist die Kombination aus gradlinigem Jump'n'Run und dezenten Rätseleinlagen gelungen. Um bestimmte Objekte zu erhaschen, müßt Ihr Aladdin pixelgenau postieren und gewagte Joypad-Kommandos ausführen. Klare Sache: Schwächere Grafik als bei Virgins Mega-Drive-Version, aber ein ausgefeilteres Spielkonzept. An "Magical Quest" kommt's jedoch nicht heran.





Euer Freund Dschinin schickt Euch in die Wunderlampe, in der Ihr durch eine fantasievolle Welt turnt.





Auf dem Basar von Abgrabah wehrt Ihr Euch sogar mit dem herumliegenden Obst gegen Dschafars Schergen


Um den Stalagtit nach oben zu fahren, müßt Ihr an dem herunterhängenden Seil ziehen.

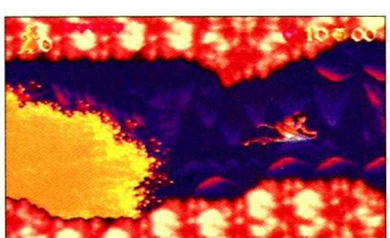

In der Pyramide, die Ihr kurz vor dem Showdown durchquert, sind gewagte Sprünge gefragt.

Agrabah und bemüht sich hochoffiziell um die Hand der Prinzessin. Doch Dschafar erkennt den Helden und kann die Wunderlampe wieder an sich bringen. Mit der Macht des Dschinins verwandelt er Aladdin zurück in einen armen Schlucker und sich selbst in einen mächtigen Zauberer. Aladdin sitzt mal wieder auf der Straße und muß einen anderen Weg ins Schloß finden, um Jasmin vor Dschafar zu retten.
Als Held des Spiels erlebt Ihr Aladdins Geschichte, die auf dem Basar von Agrabah beginnt und (hoffentlich) im Schlafzimmer der Prinzessin endet. Das Märchen ist in sieben Level unterteilt und wird durch die Schergen des Großwesirs, Bogenschützen und Fledermäuse zum digitalen Spießrutenlauf. Entweder Ihr erledigt die Fantasiegestalten mit einem Sprung auf den Kopf, oder Ihr werft mit den herumliegenden Äpfeln nach ihnen. Aladdin ist ein begnadeter Reckturner und kann sich durch einen ganzen Level schwingen – lassen sich die Abgründe so nicht überwinden, könnt Ihr per Knopfdruck Anlauf nehmen und zu einem weiten Sprung ansetzen. Oft müßt Ihr die Turneinlagen (hängend und im Kopfstand) mit geschickt getimeten Sprügen kombinieren. Zweimal macht Ihr Euch den fliegenden Teppich zunutze: Zuerst flieht Ihr vor einer Lavawelle aus der Feuergrotte, später kutschiert Ihr Jasmin durch die Abenddämmerung von Agrabah. Auf Eurer Tour durch den Basar, die Höhle, das Innere der Wunderlampe, eine Pyramide und den Palast des Sultans, findet Ihr Gefäße und Schatzkisten. In den Tonkrügen stecken Brot, Hühnchen oder Äpfel. Aus den Schatzkisten springt eine Schriftrolle oder der goldene Skarabäus. Schnappt Ihr den Käfer, spendiert Euch Dschinin am Ende des Abschnitts Extraleben, Energieherzen oder Continues. Dank der eingebauten Paßworts könnt Ihr jeden Level einzeln anwählen. Dann habt Ihr aber statt drei nur ein Continue.

Testmuster von CWM, Bad Harzburg, Tel. 05322/54081

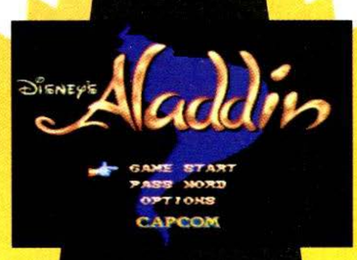

An der Unterhose hängend rutscht Aladdin einem neuen Abenteuer in Agrabah entgegen


Wenn Ihr mehr als ein Leben habt, erschwert Euch Dschinin die Überquerung dieses Abgrunds.


Auf dem fliegenden Teppich entkommt Ihr dem Lavastrom, den Euer treuer Affe Abu leichtsinnigerweise ausgelöst hat.

ÜBERZEUGEND • Im Gegensatz zum Mega-Drive-Märchen hat Capcoms Filmumsetzung spielerisch mehr auf dem Kasten. Während der Hauptdarsteller des Virgin-Gegenstücks hektisch durch die Levels turnt, freut sich Capcoms Aladdin über knifflig Spielsituationen der Marke "Prince of Persia" – ruhiger, aber spannend. Optisch erreicht die Nintendo-Version nicht die famose Pracht der Mega-Drive-Variante: "Aladdin" sieht zwar gut aus, ist jedoch eher ein koventionelles Jump'n'Run als ein interaktiver Zeichentrickfilm. Dafür spielt Hektik nicht die Hauptrolle; Geschicklichkeit und gutes Timing sind gefordert – draufhauen kann schließlich jeder. Wenn Ihr Mega Drive und Super Nintendo in Eurer Märchenstube habt, müßt Ihr Euch wohl beide Spiele holen. Der Grafik-Oscar geht an Virgin, Capcom bewies ein sicheres Händchen und programmierte ein Spiel mit ruhigem Charakter.





MBIT 10

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	78 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	80 %

Spannendes Jump'n'Run-Märchen aus 1001 Nacht. Grafisch schlechter als auf dem Mega Drive, dafür spielerisch ausgefeilter.

Aladdin ist Disneys 31. abendfüllender Zeichentrickfilm und der zweite in dem Computereinsatz konventionelle Zeichentrickanimation ersetzt. Drei Elemente des Films entstanden am Rechner: Der Flug über die Lava, das Löwenkopfmonument und der fliegende Teppich. Die Arbeit an "Aladdin" begann 1988 mit dem Drehbuchentwurf und der Komposition des Soundracks. 1992 abgeschlossen, spielte der Fi m in den amerikanischen Kinos bislang 220 Mio Dollar ein und ist damit der erfolgreichste Zeichentrickfilm der Filmgeschichte.

Entwickler: Iguana Entertainment

Aero the Acro-Bat

Langsam haben die Jump'n'Run-Designer alle Tierarten abgegrast: Hasen, Igel, Luchse, Katzen und selbst eine Beutelratte machen die Konsolen unsicher. Trotzdem fand **Sunsoft** noch ein Tierchen, das nun frisch und unverbraucht über Plattformen hüpft. Aero ist eine Fledermaus und im Zirkus aufgewachsen. Leider will sich der erfolglose Clown Edgar Ektor am Publikum rächen und hat den Vergnügungspark in ein gefährliches Chaos verwandelt. Verrückte Zauberer, wildgewordene Elefantendamen und Dutzende von Edgars Clown-Kollegen toben durch die Manege. In den umliegenden Teilen des Parks lauern Feuerspucker, Roboterwesen und Geister. Aero wehrt sich durch einen Spung mit doppelter Schraube oder mit gesammelten Stern-Geschossen. Segeln kann Aero ohne Probleme: frißt er das passende Extra, tragen ihn seine Stummelflügel auch über größere Distanzen.

Die Reise der Fledermaus beginnt im Zirkus, wo er versteckte Lichtschalter aktiviert und seine Freundin Aeriel befreit. Die zweite Welt führt den kleinen Akrobaten in den Funpark. Zu bereits bekannten Aufgaben kommen atemberaubende Achterbahnfahrten und ein Labyrinth, aus dem Aero nur mit den passenden Schlüsseln entkommt. In den Wäldern sucht der Held nach dem versteckten Ausgang, rollt in einem Faß einen Hügel hinunter und legt einen gefährlichen Bungee-Sprung ein. Im Museum warten bereits Edgar und Aeros ewiger Rivale Zero.

Insgesamt müßt Ihr vierzehn Levels überstehen, außerdem kämpft Aero noch gegen gefährliche Endgegner. Findet Ihr ein "B", könnt Ihr außerdem einige Bonusrunden bestreiten, in denen die Fledermaus in Mode-7 aus luftiger Höhe in ein kleines Schwimmbecken springt. Aero nutzt Trampoline, schwingende Trapeze und springt durch Feuerreifen.

Aeros Abenteuer ist die erste Produktion von Sunsoft USA. Der Hauptsitz der oftwarefirma, die Spiele für Game Boy, NES, Super Nintendo und Mega Drive entwickelt, ist in Japan. Das erste Sunsoft Videospiel war "Sky Kid" und erschien 1987 für das NES.


Vom Fallschirm gebremst sammelt Aero lebenswichtige Extras ein


Nach dem Zirkus muß Aero sich durch den Vergnügungspark kämpfen.


In jedem Level erhält Aero eine andere Aufgabe – hier rettet er die bezaubernde Aeriel.

FLÜGELLAHM • Witziger Held, knuddelige Zirkusatmosphäre, bekanntrasante Musiken vom "Säbeltanz" bis zum "Hummelflug" – was soll da schon schiefgehen? Dazu kommen verschiedene Spielelemente und Mode-7-Trickserein, aber irgendwie stellt sich der große Spielspaß nicht ein. Vielleicht liegt es am seltsamen Korkenzieher-Sprung, um Feinde zu erwischen, an den riesigen Levels, in denen nur wenig los ist oder am ständigen Ableben des Helden, wenn Ihr Euch nur einmal versteuert. Die Kombination aus allem drückt den Spielspaß und verleidet den guten Ansatz. Unfaire Stellen und unerträglich gedehnte Spielstufen nerven mit zunehmender Dauer. Das Zeitlimit ist ohnehin überflüssig, weil Ihr beim Überschreiten lediglich ein paar Punkte verliert. "Aero the Acro-Bat" ist ein Mittelklasse-Jump'n'Run, das zwar Käufer, aber keine Fangemeinde finden wird.




Wenn Aero müde wird, nutzt er die Attraktionen des riesigen Jahrmarkts.



MBIT 8

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	63 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	59 %

Im Ansatz witziges, aber gedehntes Jump'n'Run, das trotz Trampoline-Gehopse und Feuerreifen-Tricks schnell langweilt.

THIS IS OUR CHRISTMAS GIRL...!!!

WEIHNACHTSAKTION: JEDER, DER BEI UNS EIN SPIEL BESTELLT, ERHÄLT EIN MARIO-PIN GRATIS!

ACOG Anime Connection of Germany ©

Kauffmann PR 02626/78494

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!
JETZT AB 39,99 DM!!!
WEIHNACHTSANGEBOTE:

CRYING FREEMAN PACKAGE PT. I & II	69,99 DM
TETSUO COLLECTORS EDITION (2 TAPES)	69,99 DM
DOOMED MEGALOPOLIS PACKAGE PT. I & II	69,99 DM
Ultimate Teacher	39,99 DM
Crying Freeman Pt II	39,99 DM
Riding Bean	59,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII je	59,99 DM
Tetsuo-Iron MAN(18 J.) I&II je	49,99 DM
Doomed Megalopolis II	39,99 DM
Wicked City (18 J.)	49,99 DM
The Sensualist (18 J.)	59,99 DM
Heroic Legend II	44,99 DM
Poster Din A3 (div. Filme) je	6,99 DM
Div. T-Shirts, versch. Motive je nur	29,99 DM

(über 60 Filme im Prg.! Call!)
Komplettliste (auch Laser Disc) gegen Altersnachweis!

JETZT NEU!
Umfangreiches Sortiment an Modellbausätzen zu Spielen und Filmen vorhanden!!
Fragt nach unserem umfangreichen Sortiment!

3DO! & Atari-Jaguar

SEGA CD & NEO-GEO-NEWS
BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!



Screenshot aus Ultimate Teacher

SUPER NES WEIHNACHTS-SONDERPREISE

Super Double Dragon dt.	69,99 DM
Roadrunner dt.	89,99 DM
Joe & Mac dt.	89,99 DM
Shanghai II dt.	89,99 DM
King Arthur's World dt.	89,99 DM
Phalanx dt.	79,99 DM
Pocky & Rocky dt.	118,99 DM
Alien III dt.	109,99 DM
Where i. t. World is Carmen S. dt. Texte!!!	118,99 DM
Alladin dt.	119,99 DM
Goof-Troop dt.	119,99 DM
Duffy Duck dt.	129,99 DM
Jurrassic Park dt.	129,99 DM
S. Empire strikes back dt.!!!	129,99 DM
Super Turrican dt.	119,99 DM
Total Carnage dt.	129,99 DM
Mortal Kombat dt.! (lieferbar!)	119,99 DM
Joypad SF-3 DF/Slowm.	29,99 DM

über 130 dt. SNES-Titel lieferbar!!! Weitere Neuheiten call! Vorbestellservice für alle Neuheiten (Preisgarantie!) div.Hardwareumbauten call!!

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung.

ACHTUNG!
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!
Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr

Dealers Welcome!!

GAME SYNDICATE VERSAN DT. DEPARTMENT

GAME SYNDICATE · Pf. 69 · 56239 Selters · **Tel. 02626-1320 o. 8658 · Fax -1281**

GAME SYNDICATE · Pf. 69 · 56239 Selters · Tel. 02626-1320 o. 8658 · Fax -1281
Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr
THIS IS OUR CHRISTMAS GIRL...!!!
WEIHNACHTSAKTION: JEDER, DER BEI UNS EIN SPIEL BESTELLT, ERHÄLT EIN MARIO-PIN GRATIS!
JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL. ... SUPER NES WEIHNACHTS-SONDERPREISE ...



Design und Programmierung: Martyn Chdley • Grafik: Mike Waterworth • Sound & Musik: Matt Furniss, Shaun Hollingworth

Wiz'n'Liz

Angenehme Überraschung kurz vor dem Weihnachtsfest: Martyn Chudley, englischer Programmierer mit glasklarem Blick für treffendes Spieldesign, meldet sich mit dem Mega-Drive-Original "Wiz'n'Liz" zurück. Keine Panik, wenn Euch der Name Chudley nichts sagt: Der Engländer beehrte die Spielgemeinde bisher lediglich mit dem Amiga-Titel **"The Killing Game Show"**, einem brillant gestalteten Action-Taktik-Geschicklichkeitsgemisch, das von Presse und Publikum vollkommen übersehen wurde.

Auch sein neuestes Spiel wird von der Sony-Tochter Psygnosis veröffentlicht, ist jedoch keine Umsetzung, sondern dem Mega Drive auf den Leib geschrieben. Ein verwirrendes Drumherum aus Vorspann, Intro-Zauber und interaktiver Levelanwahl führt Euch ins eigentliche Spiel: Ihr seid ein Magier (Knaben wählen "Wiz", Mädels steuern die Hexe "Liz"), der in seitlich scrollenden Levels sorglos herumhoppelnden Hasen ("Wabbits") hinterherwetzt. Zwei Runden sind pro Welt zu absolvieren: Zuerst verwandeln sich die geschnappten Hasen in Buchstaben, die ein Zauberwort ergeben. Die Lettern entschweben nach oben - hüpft Ihnen hinterher, um das Wort am oberen Bildschirmrand zu buchstabieren. Danach fordert Euch eine Bildschirmmeldung zum Einsammeln der Karnickel auf. Jedes der Tiere läßt bei der Gefangenahme einen Bonusgegenstand fallen. Konzentriert Euch vorallem auf das Zeit-Extra, denn nur dieses ringt der unerbittlich tickenden Uhr ein paar zusätzliche Sekunden ab. Erhüpft Ihr das aufsteigende Obst, werden zusätzliche Punkte spendiert. Chudley-typisch ist das Spiel mit allerlei Luxus ausgestattet: Ihr findet eine Highscore-Liste, eine Paßwort-Funktion, verschiedene Schwierigkeitsgrade und eine Levelanwahl. Außerdem dachte der Engländer an einen Duell-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm.

In einer abgespeckten Variante (kein Vorspann, schwächere Grafik, karger Sound) wurde 'The Ki ling Gameshow" als "Fatal Rewind" für das Mega Drive veröffentlicht. Die Helfer von damals sind bei "Wiz'n'Liz" nicht mehr dabei: Das Spiel ist eine In-House-Produktion der Familien Chudley und Watersworth. Lediglich bei der Musikprogrammierung halfen zwei Z 80-Veteranen des englischen Softwarehauses Krisalis.



Groß, aber doof: Die meisten Endgegner wollen Euch erdrücken. Ihr wehrt Euch mit Zauber-Staub.



Im Duell-Modus hoppeln zwei Hasenhorden. Nur die Extras können von beiden Spielern gesammeit werden.



Wiz und Liz wechseln die Plätze. Der Zwei-Spieler-Modus besitzt ein eigenes Options-Menü.

HEKTISCHE HEXEREI • Der spinnt doch, der Chudley: Pedantischer kann man ein Videospiel nicht mehr auf putzig trimmen. Überall wird gehoppelt und gegrinst, allein das Optionsmenü ist eine Fundgrube witziger Details – ein Miniatur-Morph der Hauptdarsteller und Bonusfrüchte inklusive. Wiz'n Liz ist ein typisch englisches Videospiel, exzentrisch und trotz dezenter Anleihen bei "Sonic" und den "Lemmings" respektlos gegenüber allen gängigen Trends. Aus dem Jump'n Run-Einerlei zaubert sich der Titel durch seine technische Vollendung (selbst im Split-Screen-Modus scollt das Spiel mit Höchstgeschwindigkeit durch die Karnickel-Horde), die liebevolle Animation der Hasen und die fesselnd-primitive Spielmechanik heraus. Ein irrsinniger Reaktionstest, der Euch ab der Anfänger-Welt gehörig ins Schwitzen bringt.





Die magische Uhr tickt: Habt Ihr das Zauberwort (am oberen Bildschirmrand) aktiviert, müßt Ihr schleunigst die Hasen einsammeln.



MBIT 8

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	65 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	69 %

Pfeilschnelles Jump'n'Run um eine knuddlige Karnickel-Horde. Bezaubernd unkompliziert und liebevoll präsentiert.

Entwickler: Graftgold • **Design:** Steve Turner, Gary Foreman • **Programmierung:** Eldon Lewis, Jason Page, Steve Turner • **Grafik:** John Kershaw, Colin Seaman, Emma Cubberley • **Sound:** Jason Page

The Ottifants

Die "Ottifants" – das offizielle Spiel zur **Otto-Waalkes-Trickfilmserie**. In Produktion von Sega Europa steuert Ihr den Ottifanten Klein-Bruno durch einen Alptraum und fünf Welten, die mehrmals unterteilt sind. Baustelle, Kinderstube und ein verwunschener Wald fordern Eure Joypad-Künste. Der Held springt, rennt und ballert mit kleinen Kugeln aus dem Rüssel, außerdem saugt er bewegliche Plattformen an. In den Levels sammelt Ihr Gummi-Nilpferde (die Lizenz für die Bären war wohl zu teuer), versucht, zu überleben und kämpft schließlich gegen ausgefallene Endgegner. Mit etwas Glück könnt Ihr außerdem versteckte Bonuslevel entdecken, wo es üppige Extrarationen einzusacken gibt.

Ostfrieslands erfolgreichster Meister des Klamauks trainiert Eure Lachmuskeln. Jeden Samstag könnt Ihr auf RTL eine neue Folge der "Ottifants" bestauen.

MBiT 8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	58 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	54 %

Es lebe der Durchschnitt: Austauschbares Knuddel-Jump'n'Run mit offizieller Otto-Lizenz.



Erst wenn Ihr genug Gummi-Hippos gesammelt habt, dürft Ihr den Level verlassen.



MAINSTREAM • Früher war alles anders und alles besser: Die Ottifanten hatten keinen englischen Artikel, waren nicht angepaßt und kotzten in jede Ecke. Inzwischen ist aus ihnen ein leichtverdaulicher Abklatsch geworden, was sich im Spiel fortsetzt: Das Modul ist O.K., aber spielerisch haben die Designer keine Bäume ausgerissen. Laufen, hüpfen, ballern – das war's auch schon. "The Ottifants" ist ein braves Spiel für alle, die immer noch nicht genug von Knuddel-Jump'n'Runs haben.

Produzent: Jim Simmons • Design und Programmierung: Bill Budge • Grafik: Nick Korea • Sound: Nu Romantic

Virtual

Der Flipper wurde in Japan von Techno Soft (u.a. die Macher der Action-Referenzen "Thunder Force 3 & 4") entwickelt – nach einem Vorbild von Naxat Soft. "Dragon's Fury" (Originaltitel "Devil Crash") zeichnete sich insbesondere durch das abgefahrene Fantasy-Outfit aus. Die Kugel rollte zwar nicht immer so, wie es Schwerkraft und Abprallverhalten vorschrieben, doch konnten grafische Special FX, Bonusrunden und jede Menge Action die Mängel gut übertünchen.

Wer auf seinem Mega Drive gerne flippert, hatte bislang kaum eine Wahl. Dem tristen "Crüeball" bot ausschließlich Tengens **"Dragon Fury"** Paroli. Dabei lieferte letztgenanntes keine Interpretation eines traditionellen Kneipenflippers, sondern verlagerte das Geschehen ins Fantasy/Horror-Ambiente. Außerdem waren wir bei beiden Modulen auf vorgefertigte Spielfelder angewiesen – die eigene Kreativität wurde jäh unterdrückt. Anders bei "Virtual Pinball", dem zweiten Flipper-Modul aus der Electronic-Arts-Produktion. Bill Budge' Baukasten liefert nicht nur fünfzehn vorgefertigte Flippertische, bis zu zehn Privatkonstruktionen sind auf dem Modul zu speichern.

Gemäß dem 16-Bit-Motto "Größer, schöner, lauter" hat keine einzige "Virtual Pinball"-Kreation auf dem Bildschirm Platz. Das Spielfeld scrollt nicht nur nach oben und unten, sondern auch horizontal. Demzufolge reichen zwei Flipper bei weitem nicht aus, die Kugel im Spiel zu halten. Unter einer Handvoll Flipper tut´s kein Tisch. Bumper und Targets beherrschen das Outfit, das Spiel mit mehreren Bällen ist möglich. Allerdings muß man sich im Klaren sein, daß man die zusätzlichen Kugeln nur selten im Blick hat – das Scrolling folgt konsequent dem Hauptball.

Bevor die erste Kugel rollt, dürft Ihr aus acht Begleitmusiken wählen. Von psychedelischen Sounds, über beschauliche Dudelsongs bis hin zu "New Rock"-Arrangements wird ein breites Musikspektrum abgedeckt. Nicht minder einfallsreich gingen die Grafiker zu Werk. Ihr wählt aus zwölf **Untergrund-Designs** und sechs Bauteile-Sets, die sich beliebig kombinieren lassen. Ein Malprogramm zum Umpinseln der knapp vierzig verschiedenen Flipper-Mosaikstücke hatte leider keinen Platz mehr. Dafür lassen sich Schwierigkeit und Geschwindigkeit einstellen.



Money, money, money: Geldgierige Herrschaften wählen Münztürme als Untergrund-Design.



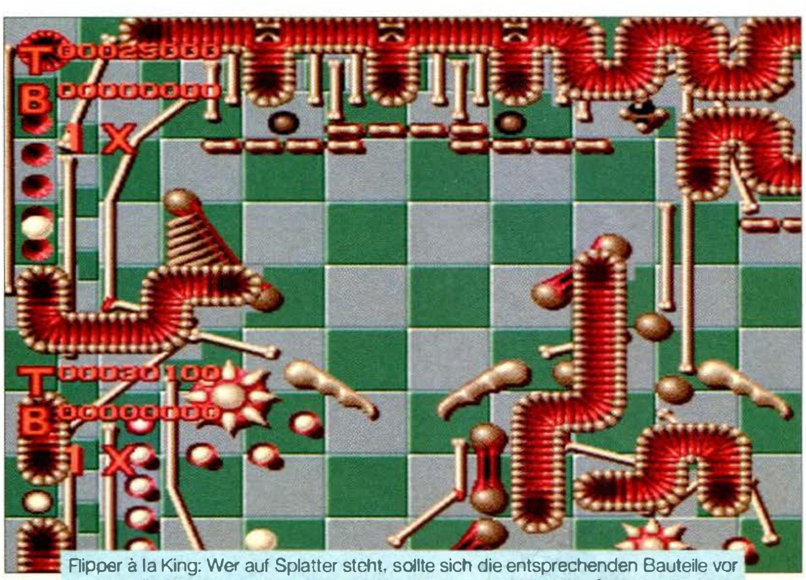
Schlicht, aber übersichtlich: Im Hauptmenü legt Ihr Spieleranzahl und andere Präferenzen fest.



Eigenbau: Das Construction Set ist nicht sonderlich benutzerfreundlich und entpuppt sich als ziemliche Fieselei..

JUST DO IT • Ein Flipper verdient diese Bezeichnung erst dann, wenn sich die Kugel vernünftig bewegt – ohne jeden zweiten Pixel physikalische Grundsätze zu verletzen. In diesem Punkt schneidet 'Virtual Pinball' mit einer glatten '1' ab. Paragraph 2 in meinem "Wie programmiert man den perfekten Flipper"-Leitfaden lautet: Alle Macht dem Spielfeld-Designer. Treffer, versenkt. Kein einziger Flipper im "Virtual Pinball"-Angebot hat das gewisse Etwas. Diese Tatsache unterstreicht zwar den Eigenbau-Charakter, mich nervt´s allerdings. Lieber weniger Grafik-Sets (die sowieso niemand braucht) und dafür zwei oder drei perfekt ausgetüftelte Spielfelder. Damit wir uns nicht falsch verstehen: "Virtual Pinball" ist definitiv der realistischste und beste Flipper auf dem Mega Drive. Wer auf Bildschirm-Pinball steht und sich gerne als Architekt versucht, wird damit glücklich.





Flipper à la King: Wer auf Splatter steht, sollte sich die entsprechenden Bauteile vor Augen führen. Entsprechend bluttriefend wird jede Kollision des Balles untermalt.



MBIT 8

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	47 %
SOUND	46 %
SPIELSPASS	72%

Do-it-yourself-Flipper mit perfektem Kugellauf: Nicht gerade spektakulär, aber dennoch der beste Mega-Drive-Pinball.

Virtual Pinball





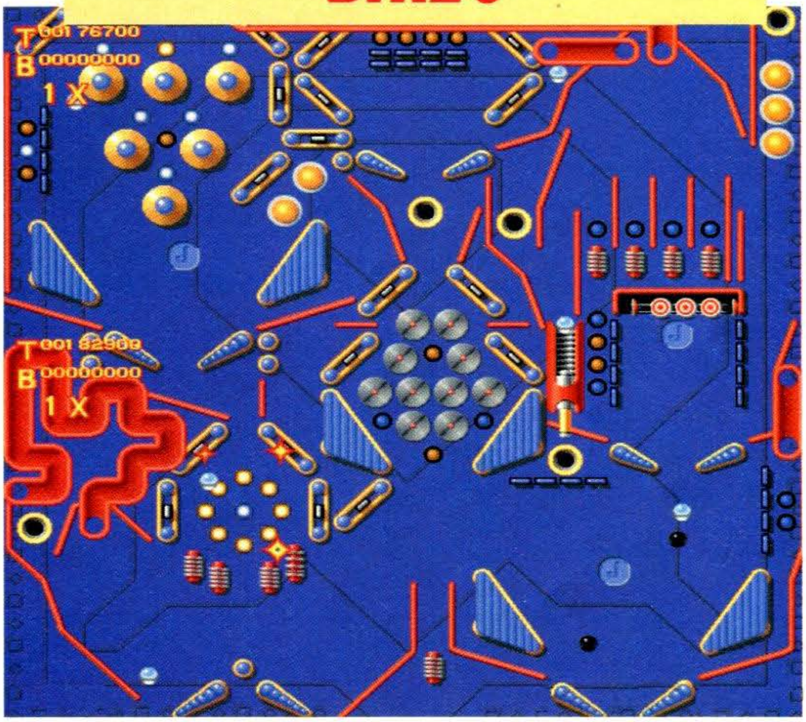


Bill Budge

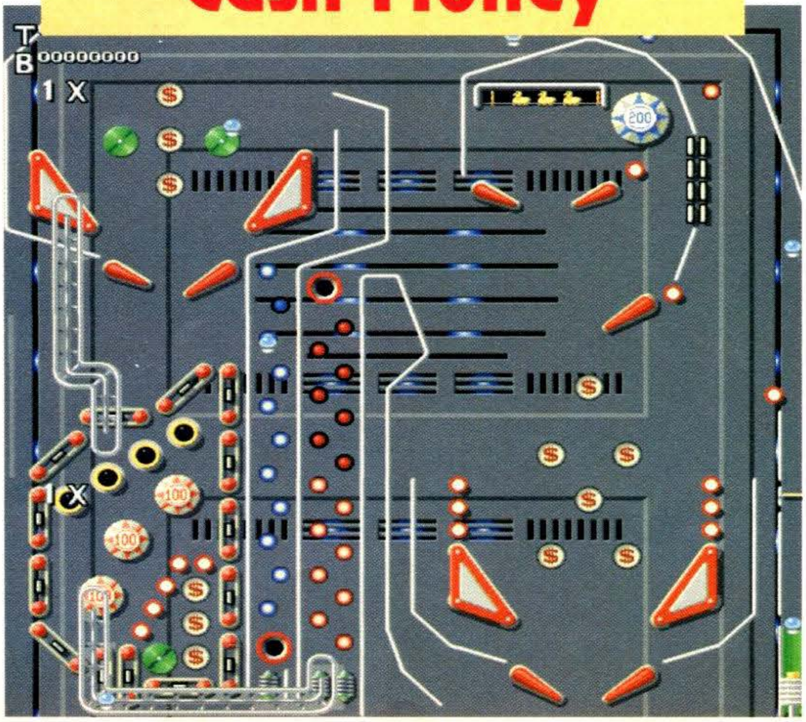
Piedmont, Californien: Der 39jährige Bill Budge residiert dort seit mehreren Jahrzehnten – zusammen mit seiner Frau und ihrer kleinen Tochter. Wer sich an die Pionierzeiten der Computerspiele erinnert, dem wird sein Name geläufig sein. Mit "Pinball Construction Set" schrieb er 1982 das erste Electronic-Arts-Spiel. Zuvor veröffentlichte der ehemalige Apple-Ingenieur (Bill entwickelte Grafik-Oberflächen für den Apple-3- und den Apple-Lisa Computer) auf eigens Risiko sein erstes professionelles Spiel: "Raster Blaster" – trara – ein Flipper.

Trotz des Erfolges von "Pinball Construction Set" (über 300.000 Stück wurden verkauft) hat Bill bis zu "Virtual Pinball" kein weiteres Spiel fertiggestellt. In den letzten zehn Jahren werkelte er an dem ultimativen "Videogame Construction Kit" (das nie vollendet wurde), an einer Windows-Variante für den sterbenden Apple 2 und verbesserte nebenbei seine Fähigkeiten in Tennis und Windsurfen. Finanzielle Probleme hatte Bill trotz der Ruhepause keine: Sein Pinball-Salär legte er in Microsoft- und Electronic-Arts-Aktien an – und bewies dabei keinen schlechten Riecher. Auf seine Lieblingsspiele angesprochen nennt der "Nicht-Spiele-Freak" "Donkey Kong", "Space Invaders" und "Sonic the Hedgehog". Wenn Electronic Arts nicht ihr Veto eingelegt hätte, könnten wir uns heute nicht an "Virtual Pinball", sondern an einer "Sonic"-Variante auf dem Mega Drive erfreuen. Sein nächstes Projekt will Bill schon bald angehen: Er ist eingetragener 3DO-Entwickler und hat sich fest vorgenommen, seiner aktuellen Traumkonsole ein Spiel auf den Leib zu programmieren. Ob der Titel erneut über Electronic Arts, dem mit Trip Hawkins sein Arbeitskollege aus vergangenen Apple-Tagen vorsteht, veröffentlicht wird, steht noch nicht fest. Noch dementiert Bill, daß es sich erneut ur einen Flipper handeln wird...

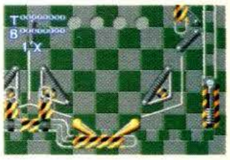
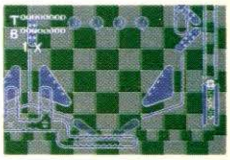
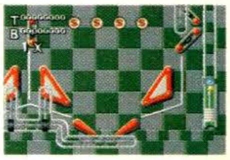
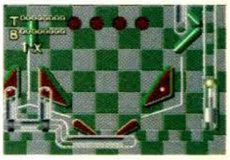
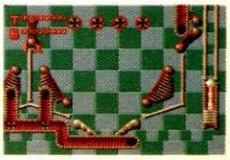
Shizo



Cash Money



Die Bauteile auf dem Spielfeld müssen nicht immer gleich aussehen. Ihr dürft aus sechs unterschiedlichen Designs wählen, die unten Stück für Stück abgebildet sind.

Entwickler: Delphine

Flashback

SN

Conrad Hart arbeitet als Agent für eine Geheimorganisation, die sich mit intergalaktischen Untersuchungen beschäftigt. Dort werkelt er zusammen mit seiner Kollegin an einem Molekulardichte-Analysator, dessen erste Testphase anläuft: Das Gerät analysiert einige Testpersonen – dabei stellt sich heraus, daß wichtige Entscheidungsträger der Regierung keine Menschen sind. Die Außerirdischen versuchen, den Rest der Regierung zu stürzen und an die Macht zu gelangen. Dummerweise bekommen die bösen Invasoren Wind von Conrads Entdeckung und kidnappen ihn auf seinem Weg nach Hause. An Bord des Kommandoschiffs Titan wacht Conrad aus seiner Betäubung auf: Die Außerirdischen haben ihm sein Gedächtnis geraubt, rechnen aber nicht mit seinem eisernen Überlebenswillen: Als sich die Möglichkeit bietet, flieht Conrad aus der Verhörzelle ins Hangar und schnappt sich eine Art fliegendes Motorrad. Weit kommt er damit jedoch nicht: Über dem nahegelegenen Waldmond schießt ihn ein Raumjäger der Außerirdischen aus dem Sattel. Nach der unsanften Landung liegt eine anstrengende Reise vor dem Gestrandeten: Um sein Gedächtnis zurückzuerlangen, muß er den Waldmond und später das Raumschiff der Außerirdischen durchqueren. Dabei wird er von schwerbewaffneten Wächtern und aufdringlichen Robotern angegriffen. Beizeiten stößt er aber auch auf freundliche Personen, die Tips geben oder Euch um die Erledigung eines Auftrages bitten. Als Dankeschön vermachen sie Euch wichtige Identifikations-Karten, mit denen Ihr Teleporter einschaltet oder verschlossene Stahltüren aufsperrt. Wer nicht blind durch die Levels stolpert, findet außerdem herumliegende Gegenstände, die im Verlauf des Spiels nützlich werden. Zu Eurer Standardausrüstung gehört nämlich lediglich eine Laserknarre.



Auch auf dem Highway einer Zukunftsstadt ballert sich Conrad an den Gegnern vorbei.



Die Inventory-Liste erscheint auf Knopfdruck. Hier wählt Ihr Waffen und nützliche Utensilien an.



Eine Fernsehshow á la "Running Man" gehört zu den Schauplätzen Eures kniffligen Abenteuers.



Der Vorspann erzählt von Conrads Flucht

HARTGESOTTEN • "Flashback" und kein Ende: Nach Diskettenversionen für Amiga und MS-DOS-PCs sowie einem Mega-Drive-Modul gibt's rechtzeitig zum Weihnachtsfest die Cartridge fürs Super Nintendo. Spielerisch wurde das fesselnde Spiel 1:1 umgesetzt, fasziniert also gleichermaßen durch kernige Lasergefechte wie durch knackige Kopfnüsse, die Ihr zum Weiterkommen lösen müßt. Grafisch hatten sich die verantwortlichen Herren allerdings mehr Mühe geben müssen: Obwohl das Super Nintendo mehr Farben bietet als das Mega Drive, sieht "Flashback" nicht besser aus. Im Gegenteil: Einige Animationen in den Zwischensequenzen sind etwas hakliger ausgefallen. Die sporadische Musik wurde kaum verbessert, dafür klingen die Soundeffekte realistischer. Wer sich über die Feiertage gut unterhalten will, sollte sich "Flashback" anschauen.





In jedem Level werdet Ihr mit gefährlichen Situationen konfrontiert: Hier müßt Ihr Euch zuerst um den kleinen Roboter kümmern, dahinter lauert ein Wächter.



MBiT 16

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	63 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	76%

1:1 Umsetzung der Mega Drive Version. Spielerisch fesselnd, aber häufig von einer Portion Frust begleitet.

Entwickler: Gremlin (beide Versionen) • Mega Drive: Produzent: Mark Glossop • Programmierung: Paul Hiley, Gregory Allen • Grafik: Ade Careless, Paul Gregory • Sound: Patrick Phelan

Zool

Auf dem Amiga-Homecomputer von Commodore geht "Zool" bereits in die Fortsetzung, während die Ur-Version nun dank Konami (Super Nintendo) und Electronic Arts (Mega Drive) auf Modul-Fomat zurechtgestutzt wurde. Für beide Varianten zeichnet der englische Entwickler des Originals, **Gremlin Graphics**, verantwortlich.

Ameisen-Krieger Zool braust gerade auf dem Weltraum-Highway zu seiner Verlobten Zoos, als sich sein Space-Flitzer plötzlich in seine Bestandteile auflöst und ihn zur Bruchlandung auf einem Planeten der N-ten Dimension zwingt. Dort herrscht der bitterböse Krool, der durch übersinnliche Kräfte harmloses Obst, Süßigkeiten oder Werkzeug in mörderische Bestien verwandelt hat. Der Planet umfaßt sieben unterschiedliche Welten, die in jeweils vier Unterlevels aufgeteilt sind. In jedem Abschnitt müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Gegenständen einsammeln und den Ausgang innerhalb eines Zeitlimits finden. Schlägt sich Zool zu Beginn seiner Reise durch ein kunterbuntes Bonbonland, in dem eine Lakritzbiene den Ausgang bewacht, begegnet er in der Hifi-Welt einer ausgerasteten E-Gitarre und setzt sich in der Stadt der Werkzeuge mit einem Preßlufthammer namens "Giant Driller Killer" auseinander. Die Ansammlung der Endgegner vervollständigen eine Horrorbanane, ein außer Kontrolle geratener Spielzeugroboter und ein Clown, der Euch mit seinem Blick töten möchte. In der letzten Welt, einer verwüsteten Insel, kämpft Zool schließlich gegen Cactus Jack, einem fliegenden Stachelgewächs. Mit etwas Glück könnt Ihr außerdem einen versteckten Geheimlevel finden.

Als Ninja der N-ten Dimension ist Zool natürlich äußerst wehrhaft, in der Lage


Nach dem Genuß eines Extras verdoppelt sich Zool, und sein Zwilling kämpft mit.

Das Softwarehaus Gremlin Graphics wurde 1984 im mittelenglischen Sheffield gegründet. Nach Computerspielen für C 64 und Sinclair Spectrum, später auch für Amiga und PC, stiegen die Engländer 1992 ins Konsolengeschäft ein. Die erste Gremlin-Entwicklung "Top Racer" für das Super NES erschien bei Kemco, andere Titel bei EA. Erst seit "Zool" und "Lotus II" zeigen alle Spiele das Gremlin-Logo im Vorspann. Außer allen Sega- und Nintendo-Konsolen liefert Gremlin auch Spiele für PC, Amiga und CD-I.

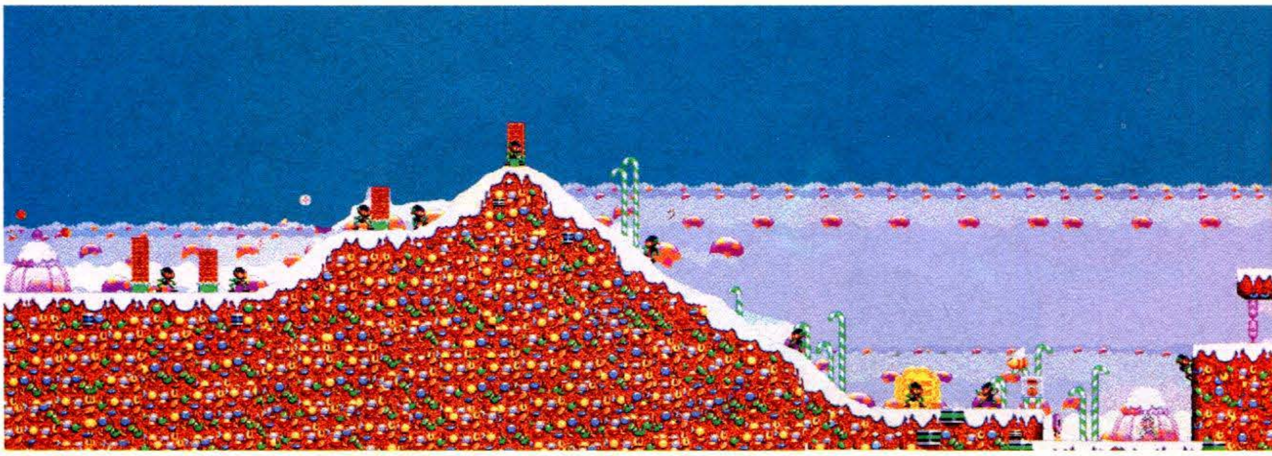

Tödliches Obst: Statt Weltraumwesen greifen Killerbananen und Karotten des Todes an.



MBIT 8

HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	67 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	62 %

Schnell, riesengroß und unübersichtlich: High-Speed-Jump'n'Run ohne Ideen und Inspiration.



Wände zu erklettern oder mit der Faust zuzuschlagen – vielleicht verbirgt sich hinter den Trümmern ja ein Bonusraum. Um sich gegen wildgewordene Trommeln, Blumen des Todes oder aggressiven Karotten zu wehren, ballert Zool mit kleinen Dragees oder springt seinen Feinden einfach auf den Kopf. Gegen Luftangriffe hilft sein Ninja-Sprung, mit dem er fliegende Toffee-Bienen oder Papierflieger zersägt.

Nach dem Genuß eines speziellen Extras verdoppelt sich der Ameisen-Held und ist für kurze Zeit mit einem Zwillingsbruder unterwegs. Weitere nützliche Helfer sind Energie-Herzen, Kraftpillen für Riesensprünge und die seltenen Extraleben.

Spielerisch unterscheiden sich Super-Nintendo- und Mega-Drive-Version nicht, lediglich im Aufbau einiger Abschnitten weichen die beiden Varianten voneinander ab.



Ab und zu benutzt Zool auch Flöße, um nicht im Zuckerguß hängenzubleiben.

Die Vorgeschichte wird in Comic-Format vorgestellt:





FAST FOOD • Mit Zool hat Sonic einen Rivalen im Kampf um den Titel als schnellstes Bildschirm-Sprite bekommen. Die Ameise rast mit immensem Tempo durch riesige Levels, die im immer komplexer werden. Am Spieleverlauf – Sachen einsammeln, Ausgang aktivieren, Ausgang finden, ab und zu einen Endgegner plätten – ändert sich in den 28 Abschnitten nichts. Das wäre halb so schlimm, aber leider sind die Welten unübersichtlich und die nachwachsenden Feinde so nervig plaziert, daß der Frust steigt und die Lust am Spielen schnell verfliegt. Spielerisch hat die Mega-Drive-Variante leicht die Nase vorn, weil Ameisen-Krieger Zool hier einen Tick besser steuerbar ist und die Levels etwas geschickter arrangiert wurden. Beide Module sind grundsolide Jump'n Runs, aber trotzdem noch meilenweit von der Spielbarkeit eines "Sonic" entfernt.





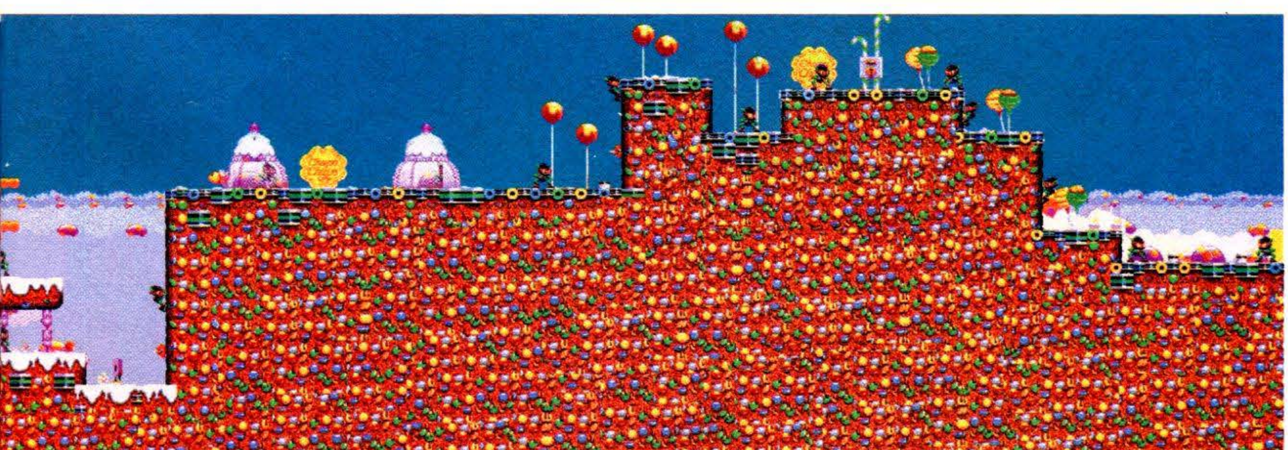
MBiT 8

HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	67 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	61 %

"Sonic"-Konkurrent rast durch unüberschaubare Levels – ein umfangreiches, aber entnervendes Jump'n'Run.



Victim of Technologie: In der HiFi-Welt wehrt sich Zool gegen unkontrollierbare Instrumente.



Entwickler: Psygnosis, England • **Programmierung:** Jon Burton, Andy Ingram • **Sound:** Matt Furniss, S. Hollingworth

Puggsy

Die Liverpooler Firma Psygnosis hatte in den 80er Jahren ihre ersten großen Erfolge mit Spielen für den Amiga-Heimcomputer ("Shadow of the Beast"). Besondere Kennzeichen: extravagante Grafik und üppige Intros, in die kaum weniger Zeit investiert wurde als in die Spiele selbst. Eine eigene Diskette nur für das Intro wurde zum Standard. Bei Videospiel-Modulen muß sich Psygnosis aus Speicherplatz-Gründen zurückhalten. ... och das Raumschiff, das bei Puggsy über den Schirm fliegt, sieht dank vorberechneter 3-D-Animation unverschämt gut aus.

Auf der Suche nach dem ultimativen Spielehelden, Teil 93. Nach all den Marios, Sonics, Bubsys und Alfred Chickens (Urg!) dieser Welt wirft Psygnosis jetzt Puggsy ins Rennen, eine Art wandelnde Götterspeise. Das possierlich dahinwabbernde Kerlchen muß fünf Oberschurken stellen, zu diesem Zweck durch Dutzende von Levels hüpfen und dabei den Schergen der bösen Buben ausweichen. Das klingt nach einem einfallslosen Jump'n'Run, aber eine kräftige Puzzle-Komponente verleiht dem Spielprinzip Würze.

Spaziert der Kleine an einem handlichen Gegenstand vorbei, nimmt er ihn durch Druck auf Button B mit. Knopf A sorgt für die Aktivierung, um das Objekt an einer beliebigen Stelle abzusetzen, wird erneut B gedrückt. Durch dieses Rumschlepp-Talent baut Puggsy Treppen, betätigt Schalter oder löscht feurige Hindernisse mit einer Wasserpistole. Die Levels sind recht verschachtelt aufgebaut: Beim ersten Durchspielen braucht man am meisten Zeit, um alle Ecken und Enden zu sichten. Wo steckt der Ausgang? Wo ist ein Schlüssel? Gibt's irgendwo eine Waffe, um ein paar Gegner wegzuputzen? Vielleicht stoßt Ihr sogar auf einen zweiten Ausgang, der in eine Schatzkammer führt.



Die Klempner greifen an: Diese Superkatze zoomt aus dem Hintergrund heran.



Allerorts löst Ihr knifflige Rätsel: Um den Ausgang zu öffnen, muß Puggsy die große Kerze anzünden.



Während Ihr Rätsel löst und über Feinde hüpft, schleppen die anderen Außerirdischen Euer Raumschiff ab.

Hat man sich mit der Steuerung vertraut gemacht, lassen sich die Objekte noch vielseitiger einsetzen. Wenn Puggsy stillsteht, ändert man mit dem Steuerkreuz die Höhe, in der er den Gegenstand hält. Wichtig, um bestimmte Gegner mit einer Pistole zu treffen; noch wichtiger, um das Objekt als Haken zu benutzen. An Plattformen, die man mit einem Sprung nicht erreichen würde, kann sich unser Held dann festklammern und heraufziehen. Durch Werfen eines Gegenstandes lassen sich auch einige Gegner verschrecken.

Alle paar Runden bekommt Ihr ein Paßwort verraten, mit dem sich der aktuelle Spielstand konservieren läßt.

PUTZIG • Für ein Jump'n'Run ist Puggsy zu mittelmäßig, um irgendwelche Blumentöpfe zu gewinnen. Aber da war doch noch diese Puzzle-Komponente, die der Hüpferei zu Action-Adventure-Ehren verhilft. Leider sind die Rätsel von niederer Genialität; viel Ausprobieren und Rumgelaufe sind die Regel. Ohne einen flinken Action-Finger werdet Ihr auf jeden Fall den großen Frust schieben, denn bei der kleinsten Berührung mit einem Gegner ist Puggsy ein Leben los. Wenigstens spielt man gleich an derselben Stelle weiter, aber frische Paßwörter gibt es nur alle paar Levels. Trotz guter Grafik (und liebevollen Special FX), coolem Intro und hörenswerter Musik ist die Genre-Mischung nicht ganz harmonisch: Die Jump'n'Runner bleiben bei ihrem Mario, die Tüftler bei ihren Lemmings. Ein Fehlgriff ist "Puggsy" aber keinesfalls: Vorderes Mittelfeld.





Der Piratenkapitän gibt erst klein bei, wenn Puggsy ihn mit Fisch bewirft.



MBiT 8

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	72 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	71 %

Rätsel-Jump'n'Run mit vielen Levels, seltsamen Außerirdischen und eindrucksvoller Präsentation.

Entwicklung: Gray Matter

The incredible Crash Dummie

Ein Dummy hat's nicht leicht: Wird er von einem Gegner verletzt, sinkt nicht etwa seine Lebensenergie um ein paar Prozent. Ebensowenig darf er ehrenvoll in die ewigen Heldenjagdgründe einkehren. Nein, ein Crash Dummy wird Glied für Glied **demontiert**. Um Euch dieses herzlose Schauspiel zu ersparen, solltet Ihr den Feinden ausweichen, sie erhüpfen oder mit Werkzeugen abschießen. Die scrollenden Spielstufen sind mit Plattformen gefüllt (manche huschen elegant von Punkt A nach B). Sprungfedern katapultieren den Helden auf höhere Stockwerke. "Ausweichen und Einsammeln" lautet das Motto, das "The incredible Crash Dummies" wohlweislich beherzigt. Der Kenner ahnt: Es ist ein Jump'n'Run.

MBiT 8

HERSTELLER	LJN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	39 %
SOUND	33 %
SPIELSPASS	40 %

Treu-doofe Adaption der 8-Bit-Vorlage, die auf einer High-End-Konsole nichts zu suchen hat: Stupide, öde, langweilig.



Dem Crash Dummy stehen vier große Levels bevor: Hier spaziert er gerade durch das "Crash Test Center".



GESCHMACKLOS • Viel Wert auf innovative Features und High-End-Technik haben die Entwickler nicht gelegt. So dümpelt das Plattform-Gehopse im 08/15-Gewässer und droht mit baldiger Gähn-Havarie. Dreieinhalb Extras, 16-Farben-Grafik und demotiviert designte Spielstufen schrecken selbst den Dummy-Freak. Dazu kommt die unglaublich komische Demontage Eurer Spielfigur, die am Ende beinlos durch die Gegend humpelt: Astreine Themaverfehlung in jeder Hinsicht.

Die Demontage des Titelhelden in drei Etappen:



Entwickler: Epic, Japan

Skyblazer

Die Verwandschaft läßt sich nicht leugnen. Wer nur ein paar flüchtige Blicke auf "Skyblazer" riskiert, wird versucht sein, Sonys exklusiven Super-Nintendo-Titel als simplen "Hook"-Nachzieher einzuordnen. Allein die Statur des Hauptdarstellers erinnert frappant an den gepixelten Peter Pan. Allerdings hat unser Held in der spielfreien Zeit sein Bewegungstalent geschult. So boxt, duckt, läuft und hüpft Sky zwar in gewohnter Manier durch die Landschaft, kann sich aber elegant an Felsen und Wänden festklammern. Steile Mauern erklimmen? Kein Problem für den Titelhelden, der mit Sprung- und Krallkombinationen jedes x-beliebige Podest hochkraxelt.
Damit nicht genug: "Extrawaffen" schreit das Spielevolk, und dem wird klar Tribut gezollt. Sly erobert im Lauf des Abenteuers ein ganzes Bündel Special-FX, die mit den L- und R-Tasten durchgeschaltet werden. Wer unseren Preview in der letzten MAN!AC gelesen hat, ist mit den Extras optisch schon vertraut. Die Wurfsichel gehört zum Standard-Equipment des Heldes, als zweites gesellt sich der "Comet Flash" dazu. Aktiviert Ihr dieses Extra, zischt Sly, in einen blauweißen Komentenschweif gehüllt, von einer Seite zur anderen. Kreuzt ein Feind seine Flugbahn, löst sich der Bösewicht in Wohlgefallen auf. Weiterhin setzt Sly einen Schutzschild-Kreisel ein, ruft Donner & Blitz herbei oder feuert einen Rundumschuß ab. Während Ihr diese Extras nach der Bewältigung einzelner Levels automatisch bekommt, sind andere Hilfen in den Landschaften versteckt. Wer abseits der Wege schlendert und waghalsige Sprungmanöver beherrscht, wird mit Zusatzleben, Heiltränken und Extra-Magie belohnt. Wie Ihr Euch denken könnt, sind die oben genannten Special-FX nicht beliebig oft auszuführen. Während links oben am Bildschirmrand grüne Ovale Eure Lebenskraft symbolisieren, deuten die rechts plazierten orangenen Ovale Euer Magie-Know-How an.
Bevor Sly sein Schicksal erfüllt (logischerweise muß er ein hübsches Mädel befreien), sollte er einen Blick auf die Oberwelt riskieren. Obwohl unser Held nur nach Bewältigung eines Abschnittes die wenigen Pixel zum nächsten Schauplatz zurücklegen darf, erlauben die Programmierer einen Blick auf die gesamte Karte. Wer "Select" drückt, darf sich seinen Leidensweg vorab in Ruhe ansehen und stellt fest, daß mehr als zwanzig Spielstufen vor ihm liegen. Dabei unterscheiden sich die Levels nicht nur in Grafik und Sound, sie fordern Sly´s gesammelte Talente. Anfangs kämpft sich der Held noch traditionell voran und erlebt ein "interaktives Intro", wo er mit Story und Spielmechanik vertraut gemacht wird. Wenig später geht´s draußen im Walde schon härter zur Sache, ehe mysteriöse Dungeons, bewegliche Wände und Bonuskammern locken. Noch auf



Waldeslust & Gegnerfrust: Held Sly angelt sich von Baum zu Baum und vernichtet streunende Monster.

Der englische Spieleprogrammierer John Phillips realisiert 1987 erstmals einen drehenden Turm. Das technische Kabinettstückchen war Hauptattraktion in "Nebulus", einem abgedrehten Jump 'n Run für den Commodore 64. Später wurde das Spiel u.a. fürs Atari 7800, das NES und den Game Boy (unter "Castelian") veröffentlicht. Im Original rotierte der Turm allerdings ein Stück eleganter als in "Skyblazer", wo er nur als Zwischengag und nicht als bestimmendes Spielelement fungiert.





Vorsicht Strömung: Sly muß sich tapfer treiben lassen, sonst den Ausgang er wird verpassen.



Wartet an der Wand, bis die Feuerkugeln heranfliegen. Nun springt nach unten und trefft den Obermotz genau zweimal.





Mitten im Feuer und gar noch ein Ungeheuer: Hoffentlich hält das alte Gemäuer.



Ein Extra in Ehren darf Euch niemand verwehren: Fliegt Ihr mit dem "Comet Flash", macht's beim Gegner bald schon "Bash".





Die Qual der Wahl: Auf der Oberwelt bestimmt Ihr den nächsten Level. Leider dürft Ihr keinen Abschnitt überspringen.



Auge in Auge blicken Sly und das Biest: Wollen wir hoffen, daß es uns das Abenteuer nicht so sehr vermiest.

dem ersten von drei Kontinenten macht Sly mit einem mächtig hohen **Turm** Bekanntschaft, an dessen Fassade er emporklettert. Wenig später besiegt Ihr den zweiten Obermotz und startet zur Bonusrunde, in der Sly hoch über den Wolken schwebt und Diamanten aufsammelt. Mode-7-Optiken (also schmucke 3-D-Grafiken) kommen nicht nur an dieser Stelle zum Einsatz, sondern werden unterwegs immer mal wieder präsentiert.

Auf dem zweiten Kontinent gelandet, sieht sich Sly noch mehr Levels gegenüber, die ohne Verschnaufpause frische Landschaften und Spielideen aufdecken. Sly lernt schwimmen, muß sich vor gefährlichen Strömungen in Acht nehmen, ballert sich im Shoot'em-Up-Stil durch einige Abschnitte und nimmt es mit erschreckend gelenkigen Endgegnern auf.

Damit die Früchte Eurer Arbeit nicht verloren gehen, erlaubt "Skyblazer" das Abkritzeln eines **Paßwortes**. Dieses wird nicht in typischer Form gereicht, sondern setzt sich aus Symbolen zusammen, die in einer 4x4-Matrix eingesetzt werden. Leider haben die Entwickler keinen Zwei-Spieler-Modus spendiert.

Wenn Ihr ein bißchen schummeln wollt, dann hilft Euch das unten abgebildete Paßwort weiter. Damit könnt Ihr alle geschafften Levels auf Wunsch nochmal spielen (und per "Select"-Taste wieder verlassen) oder Euch unbekannten Szenarien zuwenden.



VOLLTREFFER • "Skyblazer" ist ein buntes Potpourri aus innovativen Ideen, exzellenter Spielbarkeit und hübsch-knalliger Grafik. Das Spielgefühl (eine Mischung aus Frust und hemmungsloser Motivation) erinnert an die "Ghouls'n'Ghosts"-Klassiker, trotzdem formen die extrem abwechslungsreichen Levels ein individuelles Ambiente. Selten erlebt der Actionspieler so viele verschiedene Herausforderungen, die nicht nur optisch unverbraucht, sondern auch spielerisch ideenreich präsentiert werden. Kaum ein Level gleicht dem anderen, Ballerszenen wechseln mit Bonusflügen und Jump'n'Run-Abschnitten. Dazu motiviert eine kunterbunte, aber stilvolle Grafik, die technisch kompetent in Szene gesetzt ist. Endlich mal wieder ein Actionspektakel, das nicht mit unfairen Gegnern und endlosen Wiederholungen auffällt, sondern taktisch versierte Feinde und Spielspaß pur bietet.





Wenn Sly die Gelegenheit hat, für einen Moment zu entspannen, sollte er die wunderschöne Abenddämmerung genießen.



MBIT 8

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	76 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	82 %

Ideenreiches Action-Jump'n'Run vom "Hook"-Schöpfer: Packendes Level-Design und edle Grafik mit "Ghouls'n'Ghosts"-Touch.

Entwickler: SNK of America • Produzent: E. Kawasaki

Fatal Fury Special

Während sich die "Street Fighter 2"-Jünger in der Spielhalle an der neuen "Super"-Edition messen, schneit dem "Fatal Fury"-Fan das **150-MBit-Spektakel** "Fatal Fury Special" ins Haus. SNK ist damit etwas spät dran, immerhin konnten die Fans von Ryu und Ken schon vor einem Jahr mit der "Champion Edition" anbandeln. Die "Special"-Fassung von "Fatal Fury" bietet ähnliche Features: Erstens könnt Ihr gegen Euer Spiegelbild antreten, zweitens dürft Ihr Euch nun auch mit den Endgegnern von "Fatal Fury 2" sowie Geese Howard, dem Fiesling aus dem ersten Teil in den Ring wagen. Alle Spielfiguren glänzen durch Spezialschläge, die mit einer komplexen Joystickkombination ausgeführt werden. Die Energieanzeige am oberen Bildrand veranschaulicht Eure körperliche Verfassung – wer zweimal verliert, muß es mit einem der Credits nochmal versuchen.

15 Kämpfer stellen sich der Herausforderung: Neben den zwölf bekannten – von Kickboxer Joe Higashi bis Lovely-Lady Mai Shiranui – der schwertschwingende Matador Laurence Blood sowie Axel Hawk, ein Boxer. Außerdem zieht sich der "Dark Kaiser" Wolfgang Krauser, seines Zeichens Obermotz des zweiten Teils, die Boxhandschuhe über.

Zu Spielbeginn könnt Ihr Euch nicht nur aussuchen, welchen Kämpfer Ihr steuern wollt, Euer erster Gegner steht ebenfalls zur Wahl. Wie gehabt dürft Ihr auch bei "Fatal Fury Special" zu zweit gegeneinander antreten.

Mit 150 MBit bricht SNK mal wieder alle Speicherplatz-Rekorde: Als erstes Spiel mit über 100 MBit (umgerechnet 12,5 MByte) erschien im Herbst '93 der Prügelknaller mit 3-D-Zooming "Art of Fighting" (Teil 2 gibt's zu Weihnachten in der Spielhalle). Kurze Zeit später folgte mit "Fatal Fury 2" (106 MBit) der Vorgänger dieser "Special"-Variante. Gleichzeitig gingen die Catch-Freaks bei "3 Count Bout" mit 106 MBit in den Ring, vor kurzem erschienen "World Heroes 2" (146 MBit) und das Gemetzel "Samurai Showdown" (118 MB).



Hoffentlich gefällt's den US-Präsidenten: Die beiden Veteranen Terry und Joe demonstrieren ihr Können.



Unterschiedliche Kämpfer: Billy Kane hat eine große Reichweite, Jubei Yamada ist besser in der Luft aufgehoben.



Auch Laurence Blood kann jetzt vom Spieler gesteuert werden: Der Matador greift mit seinem roten Tuch an.



Bei Axel Hawk handelt es sich um einen engen Verwandten zu Balrog aus "Street Fighter 2"

AUS ALT MACH' NEU • Recycling nach dem Capcom-Schema: Statt "Fatal Fury" mit neuen Ideen, Kämpfern und Hintergründen aufzumotzen, modifiziert SNK das Spiel zu einer Art "Champion Edition". Wer nicht erwarten kann, mit dem grobschlächtig animierten Fettwanst Axel Hawk über das Parkett zu gleiten, mag zugreifen – wer jedoch mit größeren Verbesserungen zum zweiten Teil gerechnet hat, wirft sein Geld aus dem Fenster. Die Designer haben's nicht für nötig befunden, die mäßigen Bewegungsabläufe der Spielfiguren zu überarbeiten, auch die Spielbarkeit blieb unberührt. Im Kampf selbst seid Ihr zeitweise nicht auf geschicktes Handling des Steuerknüppels, sondern auf bedingungsloses Einprügeln auf den Feuerknopf angewiesen. Wollen wir hoffen, daß "Super Fatal Fury 2" mehr zu bieten hat – und das kommt bestimmt...





Auch Tung Fu Rue bekam ein neues Special zugeteilt. Kim Kaphwan, der Mann in Ryus Karatedress, folgt dem Magie-Schauspiel gebannt.



MBiT 150

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	390 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	81 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	76 %

"Fatal Fury"-Version der "Champion Edition". Kein spielerischer Quantensprung zum zweiten Teil der Serie.

Entwickler: Konami Japan

Tournament Fighters

April O'Neil, Lokalreporterin der Evening News, macht das fade Abwasserkanal-Leben der Teenage Mutant Hero Turtles spannend: In bereits drei Fi men und sechs Modulspielen ı ır sie das bevorzugte Entführungsopfer von Shredder und seinem Foot-Clan. Auf dem Mega Drive prügelte April in den "Tournament Fighters" erstmals mit, auf dem Super Nintendo darf sie wieder in die bekannt-geliebte Rolle der Verschleppten schlüpfen.

Vor zwei Monaten haben wir Euch die Mega-Drive-Version der "Tournament Fighters" vorgestellt, jetzt folgt die Super-Nintendo-Variante. Diesmal sind die vier nicht im Weltraum unterwegs, sondern kümmern sich auf der Erde um Freund und Feind.

Euch stehen zehn Kämpfer zur Verfügung: Neben den Turtles dürft Ihr als Armageddon, Wingnut, Chromedome und als Japano-Kämpferin Aska dem Gegner einheizen. Der altbekannte War und Oberbösewicht Shredder vervollständigen die üppige Liste der Protagonisten. Habt Ihr Euch für einen Streiter entschieden, wählt Ihr zwischen drei unterschiedlichen Spielmodi: Der Versus-Mode bleibt spannenden Kämpfen für zwei Spieler vorbehalten, solo tretet Ihr im Tournament an. Dort kämpft Ihr in einer TV-Show um gewaltige Geldgewinne. Die Story-Battle entführt Euch in eine Rahmenhandlung, bei der Ihr aber nur eine jugendlich-mutierte Heldenkröte steuern dürft: Finsterlinge wollen New York wieder ins Chaos stürzen. Mit den Turtles kämpft Ihr an verschiedenen Schauplätzen gegen die Unruhestifter und reist dann zum nächsten Ort weiter. Wer die Abenteuer der Turtles kennt, weiß, was ihn in Japan oder in einem US-Diner erwartet: Eine **entführte Fernsehreporterin**, ein verschleppter Lehrmeister und die ultimative Auseinandersetzung mit Shredder.

Jeder Kämpfer beherrscht zwei Tritt- und Schlagtechniken, außerdem verschiedene Sprungattacken. Mit etwas Geschick lassen sich auch Special-Moves wie Laserbälle oder fliegende Torpedos aktivieren.

Im Optionsmenü dürft Ihr aus acht Schwierigkeitsgraden die richtige Herausforderung heraussuchen, außerdem ist der "Turbo"-Modus des berühmten "Street Fighter"-Vorbilds durch einstellbare Geschwindigkeit bereits eingebaut.



U can't touch this: In einer New Yorker In-Disco entwickeln die Turtles einen neuen Modetanz.



Insgesamt dürft Ihr aus zehn verschiedenen Kämpfern – inklusive Shredder – wählen.



GREENFIGHTER 2 • Sind die "Tournament Fighters" eine freche "Street Fighter"-Kopie, bei der sogar einige Specials mit den gleichen Kombinationen aktiviert werden und der Turbo-Modus bereits eingebaut ist? Oder gehen die vier Kröten als witzige Parodie des Prügelgenres durch? Wohl beides, denn Konami gibt sich in technischer Hinsicht keine Blößen. Präsentation, Spielmodi und Steuerung sind ausgereift. Andererseits haben die Designer auf witzige Gags, die die Mega-Drive-Version auszeichneten, verzichtet und ein "Street Fighter 2" mit anderen Charakteren geschaffen – sogar eine Chun-Li-Kollegin ist dabei. Obwohl spielerisch noch ein Klassenunterschied zwischen Vorbild und Parodie zu erkennen ist, machen die "Tournament Fighters" eine besere Figur als ein Großteil der Konkurrenz. Wer es derb und grün mag, sollte sich die vier einmal genauer anschauen.



Der Froschkönig im Hintergrund betrachtet genüßlich den Clinch zwischen Turtle und Aska.



Im Tournament kämpft Ihr Euch quer durch die Vereinigten Staaten



MBIT 16

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	74 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	81 %

Straßenkämpfer einmal anders: Unterhaltsames Prügelspektakel mit den Turtles, das spielerisch überzeugt.

Produzent: Steven Apour, Steward Kosoy • **Design**: Burt Sloane, Bridget McKeena, Douglas Herring, Lisa Sands • **Programmierung**: Monkey Business Inc., Burt Sloane, David Foley, Rob Rummel • **Sound**: Spencer Nielsen, David Young

Spiderman vs. Kingpin CD



Zu den bekannten Modul-Levels kamen neue Abschnitte wie die U-Bahn hinzu.

Spiderman steckt in der Klemme: Sein gerissene Erzfeind Kingpin hat die New Yorker Bevölkerung via TV davon überzeugt, daß der Spinnenheld die Stadt mit einer gestohlenen Atombombe zerstören will. Nun ist die ganze Polizei hinter Spidey her, der in 24 Stunden Kingpins Bombe entschärfen und den Schurken ins Gefängnis bringen muß. Ausgerüstet mit seinen Spinnen-Superkräften macht sich Spiderman auf, in den fünfzig Levels die Handlanger Kingpins zur Strecke zu bringen. Neben actiongeladenen Jump´n´Run-Sequenzen in Kanälen, U-Bahn und in Kingpins unterirdischer Festung wirbelt der Marvel-Superheld auch durch einen überdimensionalen Flipper. Vor und während des Spiels verfolgt Ihr die Story in animierten Comic-Sequenzen.



AUFGEBLASEN • Ein alter Hund lernt keine neuen Tricks – das Spidey-CD-Spiel ist spielerisch das selbe wie der gleichnamige Modul-Opa von anno 1990. Obwohl Dutzende von Levels neu hinzukamen, E-Gitarren im Hintergrund heftig rocken und Zeichentrick-Sequenzen den erfolgreiche Gangsterjäger belohnen, wirkt das betagte Spielprinzip dadurch nicht besser. Die Steuerung ist etwas schwammig, die Levels sind sich zu ähnlich und durchgehend einfallslos aufgebaut. Immerhin tragen die Zeichentrickeinlagen zur Dramaturgie des Spiels ein, außerdem feiert Spidey seine Weltpremiere als lebende Flipperkugel. Das durchschnittliche Spiel ist nur ein vergrößertes Modul mit besserer Präsentation und damit sicherlich kein Vorzeigeprodukt für die technischen Fähigkeiten des Mega-CD.

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	46%
SOUND	61 %
SPIELSPASS	50 %

Play it again, Spidey: Das hausbackene Modulspiel wurde mit Zeichentrick zum Level-reichen CD-Titel aufgeblasen.

Entwickler: Sculptured Software

Super Empire

Episode V: Das Imperium schlägt zurück. Es ist eine dunkle Zeit für die Rebellion...

So beginnt "The Empire Strikes Back", der zweite Teil der "Star Wars"-Saga. Nach dem kommerziellen Erfolg des ersten Super-Nintendo-Spiels um "Krieg der Sterne" bringt **LucasArts** nun die 12 MBit starke Fortsetzung. Die Handlung hält sich eng an die Storyline des Films: Nach der Vernichtung des Todessterns haben sich die Rebellen auf den Eisplaneten Hoth geflüchtet, werden dort aber von einer mechanischen Sonde aufgespürt. Als Luke Skywalker sucht Ihr im ewigen Eis nach dem Metall-Spion und werdet dabei von imperialen Sturmtruppen angegriffen. In scrollenden Levels hüpft Ihr gegen die aufmarschierenden Sternenkrieger an, und kämpft auf einem Taun-Taun reitend gegen die Eismonster des Hoth-Planeten. Habt Ihr mehrere Höhlen durchquert, könnt Ihr zum Stützpunkt zurückkehren, wo bereits imperiale Truppen eingedrungen sind.

Danach steuert Ihr Euren Snowspeeder zu einem 3-D-Angriff auf die gigantischen AT-AT-Walker, außerdem macht Ihr Euch zu Fuß auf, einen dieser laufenden Kampfmaschinen zu erklettern und von innen zu zerstören...

Schließlich zieht Ihr Euch vor der Übermacht zurück und verlaßt Hoth. Nun teilt sich der Handlungsfaden: Han und Chewie fliehen im Millenium Falcon, während Luke sich ins geheimnisvolle Dagobar-System aufmacht, um bei Meister Yoda als Jedi-Lehrling anzufangen und seine Kräfte zu vervollkommnen.

Je nach Level steuert Ihr einen der drei Helden durch actionreiche Plattformlevels, wo Dschungelwesen oder Darth Vaders Handlanger massenweise gegen Euch aufmarschieren. Mit dem rasenden Falken brettert Ihr durch ein gefährliches Asteroidenfeld, wo Tie-Fighter herumkreuzen. Nach der Weltraumschlacht flüchten Leia, Han Solo und Chewbacca zur Stadt über den Wolken. Ihr steuert Han und Chewie durch die Stadt und erkundet Schrottplätze, das Kraftwerk und die Gänge der malerischen High-Tech-Stadt. Was die drei nicht ahnen, tritt ein: Der Bösewicht Darth Vader hat den Besuch der Helden gewittert und von langer Hand eine Falle vorbereitet, die nun zuschnappt. Alarmiert von der "Macht" eilt Luke im X-Wing-Jäger herbei und kämpft mit den Abfangjägern der Wolkenstadt, um seine Freunde zu retten.

Nach dem actiongeladenen Luftgefecht kämpft Ihr Euch durch die schwebenden Plattformen, um den düsteren Befehlshaber des Imperiums zum Licht-

LucasArts ist ein Teil des Firmenimperiums von George Lucas. Zu den Erfolgen seiner Produktionsgesellschaft LucasFilm zählen die Trilogien "Star Wars" und "I diana Jones", ein anderer Bestandteil seiner Firma ist "I dustrial Light and Magic", der international führende Spezialist für Special-Effects und Computertricks.


Mit dem Millenium Falcon durch das Asteroidenfeld: Hier erwarten Euch impenale Tie-Fighter.


Neben Luke steuert Ihr in einigen Levels auch Chewie und Han Solo.


Zur Abwechslung legt Ihr zwischendurch seitlich scrollende Ballerlevel ein.



Nicht nur auf Dagobar warten bildschirmfüllende Endgegner auf angehende Jedi-Ritter.



MBiT 12

HERSTELLER	LUCASARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	76 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	76 %

Trotz Paßwort eine schwere Mixtur aus Action-Jump'n'Run und 3-D-Fliegerei. Wegen der Vorlage dennoch motivierend.

Strikes Back

schwert-Duell zu fordern. Vader beeindruckt dabei nicht nur mit schnellen Fechtkombinationen, sondern benutzt die "Macht", um Luke zu bezwingen. Nachdem Luke um fünf Finger und ein Handgelenk ärmer geworden ist, und Kamerad Han im **Kälteschlaf** frostet, steuert das Zotteltier Chewbacca den Falken in die Freiheit.

Hier enden Film und Spiel. Ob die Handlung eventuell mit einem "Super Return of the Jedi" auf dem Super Nintendo fortgesetzt wird, ist noch nicht sicher.

Je nach gespieltem Charakter hantiert Ihr mit Laserpistolen, Lichtschwertern oder gar der ominösen "Macht". Luke ist schnell und wendig, dafür hat Chewie ein dickeres Fell. Als Extrawaffen finden sich Power-Ups und explosive Termal-Detonatoren. Herzen und Lichtschwerter verbessern Euren Energiehaushalt. Mit einem Doppelsprung hüpft Luke auch über größere Abgründe. In den 3-D-Fluglevels geht es erstmals auch auf- und abwärts; neben dem Steuer kontrolliert Ihr die Bordkanonen. Je nach geflogenem Raumschiff setzt Ihr Laser-



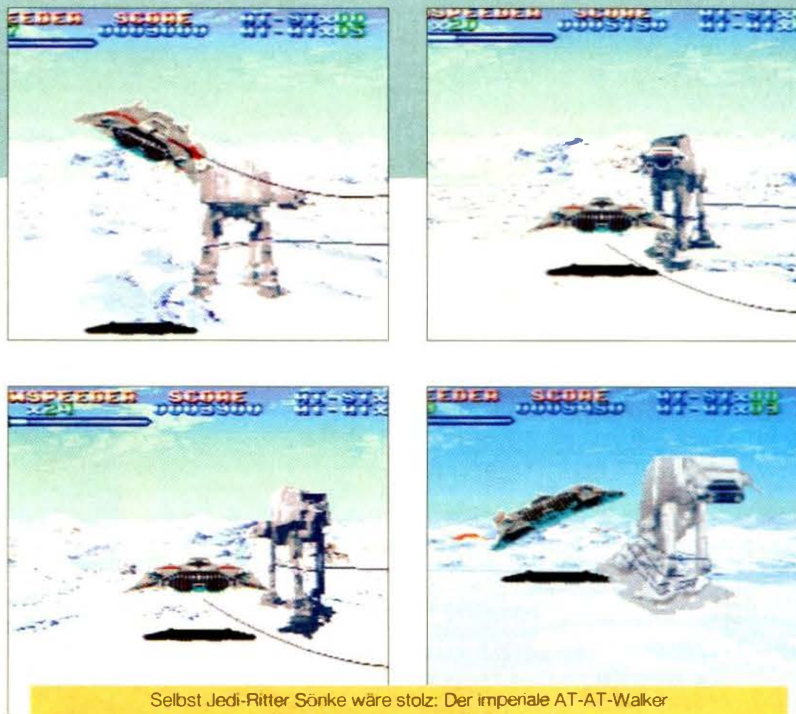
Geschafft: Nach kleinen technischen Problemen startet der Falke in den Hyperraum.

geschütze oder Schleppleinen gegen Asteroiden, Abfangjäger und AT-AT-Walker ein.

Insgesamt steuert Ihr die Helden durch 17 Levels, die jeweils nochmal unterteilt sind. Damit Ihr nicht alle Abschnitte in einem Zug durchspielen müßt, wird Euch nach jedem überstandenen Level ein Paßwort gereicht.



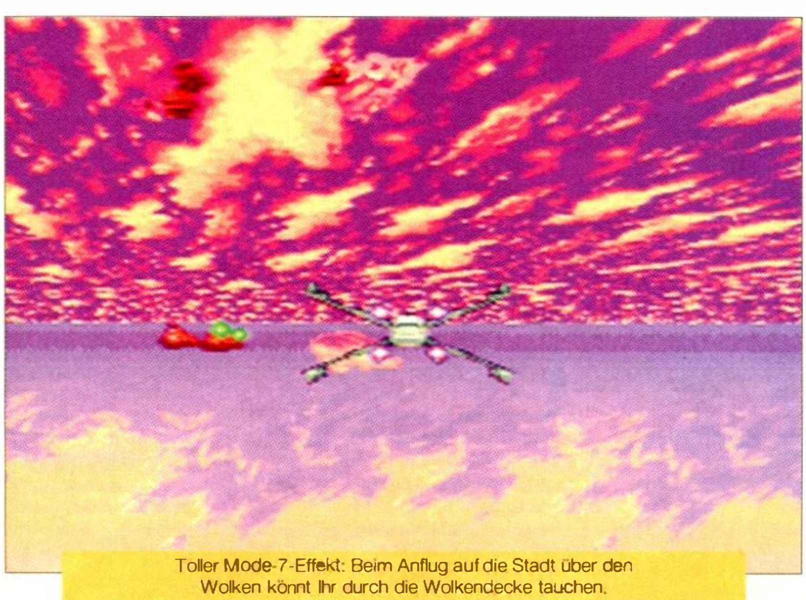
Vater gegen Sohn: Im Endgefecht kämpft Luke gegen Darth Vader persönlich.



Selbst Jedi-Ritter Sönke wäre stolz: Der imperiale AT-AT-Walker gibt klein bei, wenn Ihr die Beine mit dem Schleppseil des Snowspeeders fesselt.

JEDI AGAIN • Star-Wars-Fans werden erneut begeistert sein, obwohl sich spielerisch gegenüber dem ersten Teil nichts geändert hat. Endlose Jump'n'Run-Levels, die oft in Zeitlupe zurückschalten, werden von eindrucksvollen Mode-7-Flügen unterbrochen. Durch den zusätzlichen Speicherplatz ist alles ein wenig besser und größer als beim Vorgänger. Trotzdem ging man wieder einmal auf Nummer sicher: Bekannter Name, erfahrene Entwickler und keine Experimente bitte. Das Erfolgsrezept dürfte genügen, um das gut inszenierte Modul an den Mann zu bringen. Nichts gegen "Super Empire Strikes Back", aber irgendwie häuft sich in letzter Zeit professionell gestaltete Dutzendware, die zwar anerkennendes Lächeln erntet, aber keine Begeisterungsstürme auslöst. Bis zum Erscheinen von Teil 3 werden die Star-Wars-Fans dennoch genug zu knabbern haben.



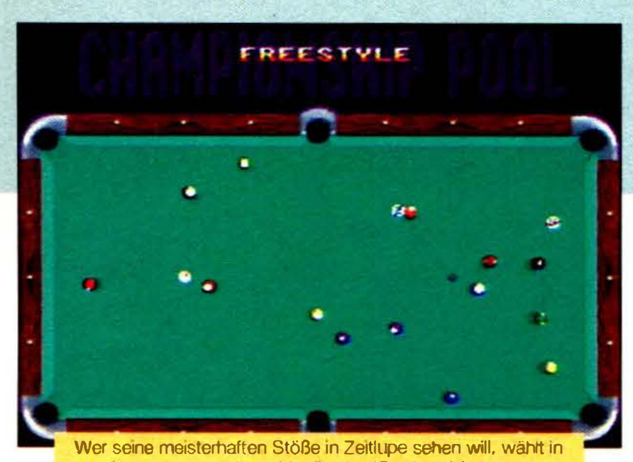


Toller Mode-7-Effekt: Beim Anflug auf die Stadt über den Wolken könnt Ihr durch die Wolkendecke tauchen.

Der wahre Held der Star-Wars-Reihe ist der von Harrison Ford verkörperte Weltraumschmuggler Han Solo. Im zweiten Teil wird er von Darth Vader tiefgefroren und an den Kopfgeldjäger Boba Fett ausgeliefert. Solos Kälteschlaf dauerte mehrere Jahre, bis das Publikum Han im dritten Teil ("Return of the Jedi") wieder unter den Warmblütern begrüßen durfte.

Entwickler:Bitmasters • Produzent: Jim Molitur • Design & Programmierung: Franz Lanzinger, Dave O'Riva • Grafik: Greg Hancock, Merlin • Sound: Jerry Gerber, LX Rudis

Championship Pool



Wer seine meisterhaften Stöße in Zeitlupe sehen will, wählt in einem der unzähligen Menüs den "Replay"-Modus an.

SN

Die Weihnachtsoffensive von Mindscape (beinahe ein halbes Dutzend Neuveröffentlichungen fürs Super Nintendo) schließt auch die erste offizielle Billard-Simulation ein. Anders als bei "Side Pocket" fürs Mega Drive läßt Euch "Champion-ship Pool" beinahe jede geschichtlich überlieferte Pool-Variante wählen – Ihr dürft sogar Eure eigenen Regeln aufstellen. Neben der Standard-Optik, die Euch das obige Bild zeigt, könnt Ihr den Billardtisch vergrößern oder aus einem anderen Winkel betrachten. Das Queue bleibt Euch allerdings vorenthalten. Auf dem Bildschirm seht Ihr nur eine huschende Kugel-Imitation, die Schlagrichtung und Abprallwinkel des Spielballes angibt. Um Spin und Schlagstärke zu wählen, wird auf Untermenüs umgeblendet.



MUFFIG • Die Präsentation von "Championship Pool" grenzt an Satire. Selten mußte sich der Spieler durch ein derart chaotisches Menü-Nirwana drücken, um seine Kommandos an das Modul zu bringen. Die unverschämt umständliche Benutzerführung täuscht geschickt darüber hinweg, daß die Pool-Simulation an sich recht anständig ist. Die Auswahl an Spielvarianten ist groß, die Kugeln rollen halbwegs vernünftig. Leider läßt sich der Spielball nicht immer exakt positionieren, was u.a. an der dussligen "Wohin rollt der Ball?"-Anzeige liegt. Und warum muß man die Schlagstärke in einem riesengroßen Untermenü einstellen? Wer unbedingt will, kann sich mit dem einzigen Pool-Modul für Nintendo´s 16-Bitter unterhalten, ich warte auf eine anwenderfreundlichere Billard-Simulation.

MBiT 4

HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	21 %
SOUND	22 %
SPIELSPASS	51%

Vorwärts in die Steinzeit: Mega-umständliche Billard-Simulation mit Spielvarianten en masse.

Entwickler: Jaleco, Japan

Operation Logic Bomb



Baller-Show im Techno-Labyrinth: Wenn Logik eine Bombe ist, detoniert "Operation" als Blindgänger.

SN

Ein Mann, zwei Knarren und viele Stockwerke unerforschtes Feindterritorium. Ihr müßt rein und auf alles feuern, was sich rührt. Zu Eurer Unterstützung sind Terminals aufgestellt, in die Ihr Euch einlogt und erfahrt, was im Gebäudekomplex vorgefallen ist und wer Eure Feinde sind. Nach Robot-Wächter, hydraulischen Geschützen und herumkriechenden Schleimklumpen läßt sich ein Obermotz blicken. Er droht Euch mit überlegener Feuerpower ins Game Over zu pusten. Schlagt Ihr den Endgegner, folgt Ihr der zuschaltbaren Levelkarte zum Teleport in die nächste Gebäudestufe. Durch die neuesten Entwicklungen auf dem Waffenmarkt kommt ein taktisches Element ins Spiel: Bestimmte Wachvorrichtungen schaltet Ihr nur mit der richtigen Knarre aus.



BLINDGÄNGER • Stellt Euch "Super Probotector" ohne die horizontal scrollenden Plattformlevels vor, nehmt etwas Geschwindigkeit raus, und bremst die Steuerung. Beim Sound sind ein paar Kanale ausgefallen, die Endgegner auf Micker-Format zusammengeschrumpft: das Ergebnis wird mit jämmerlichen Adventure-Elementen garniert und durch kurze Sprite-Filmchen ergänzt – fertig ist die 16-Bit-Version des Game-Boy-Oldies "Fortified Zone". Das Ding ist spielbar, aber langatmig – nur die momentane Action-Dürre gibt "Logic Bomb" eine Existenzberechtigung. Von vorzüglicher Animation (hab ich mal irgendwo gelesen) kann keine Rede sein: Einige Monster wackeln mit den Ohren, andere bewegen gerade mal die Beine – sparsamere Bewegunsabläufe habe ich in keinem anderen Spiel erlebt.

MBiT 8

HERSTELLER	JALECO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	51 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	44%

Düsterer Durchschnitt: Marschiert durch perspektivisch dargestellte Industrie-Labyrinthe und ballert, sobald sich 'was rührt.

Entwickler: Mindscape, nach einem Automatenvorbild von Data East

Captain America

SN

Red Skull ist ein Schurke, wie er im Buche steht: Mit gestohlenem Nazi-Gold kauft er alle Superbösewichte der Erde ein, um die Weltbevölkerung zu unterwerfen. Nur die vier Superhelden "Avengers" können seinem verbrecherischen Treiben Einhalt gewähren: Ihr entscheidet Euch für Captain America, den Mann mit dem unzerbrechlichen Schild oder Hawkeye mit seinen explodierenden Pfeilen. Als weitere Alternativen stehen Iron Man (kann fliegen und aus den Handflächen feuern) und Vision (erzeugt einen Solarstrahl) zur Wahl. Fünf Levels liegen vor Euch – abwechselnd sorgt Ihr zu Fuß für Ruhe, dann steigt Ihr in Euren Düsenjet und reinigt den Luftraum in einer actionhaltigen Shoot'em'up-Sequenz.

MBIT 8	
HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	36 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	29 %

Grobschlächtige Grafik, mäßige Musik und dilletantisches Spieldesign verpackt in eine bekannte Comic-Lizenz.

Die Avengers treiben seit einem Jahr auch auf dem Mega Drive Ihr Unwesen. Spielerisch macht das Data-East-Original dank der vernünftigen Steuerung eine bessere Figur.



Die Avengers haben auch in der Luft nichts zu lachen: "Captain America" ist nicht nur stellenweise unfair.



NEIN DANKE! • Was sich Mindscape mit "Captain America" leistet, ist eine Frechheit: Die Spielbarkeit schliddert hart an der Schmerzgrenze vorbei, die technische Ausführung erinnert an Restposten der ersten Super-Nintendo-Tage. Mindscape hat alle spielerischen Nachteile unter einen Hut gebracht: Ungenaue Steuerung und Kollisionsabfrage, massenweise unfaire Stellen, träge Helden, wenig Schlagvarianten, praktisch nicht vorhandene Animationen und furchtbar einfallslose Endgegner.

Entwickler: Mindscape USA

Mario is missing

SN

Ein "Mario"-Spiel, das nicht von Nintendo stammt? Die US-Firma Mindscape hat sich die Rechte gesichert, Mario, Luigi & Co in einer losen Folge von Lernspielen zu verbraten. Mit den traditionellen Jump'n'Runs hat "Mario is missing" demnach nichts gemein. Wie der Titel schon verrät, wurde Mario verschleppt, und Luigi setzt zur Rettungsmission an. Das Brüderchen hält in fünf Metropolen nach gestohlenen Wahrzeichen Ausschau, bringt sie an den Ursprungs-Standort und beantwortet ein paar geschichtliche Fragen. Um die interaktive Schulstunde interessanter zu gestalten, dürft Ihr eine Übersichtskarte der jeweiligen Stadt einblenden, ein paar Schnappschüsse fürs Fotoalbum machen und mit Yoshi auf der Weltkarte herumspazieren.

MBIT 8	
HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	37 %
SOUND	33 %
SPIELSPASS	43 %

Mario als Lockvogel für langatmiges Edutainment: Bestenfalls für Kiddies bis zu zehn Jahren ein erträglicher "Spaß".

Mindscapes Lernspielreihe wurde auf PCs gestartet. Das Sekretärinnen-Hilfsprogramm "Mario teaches Typing" machte den Anfang (eine Videospielumsetzung blieb uns erspart). "Mario is missing" setzt die Serie fort.



Alle Texte wurden ins Deutsche übersetzt, ein Paßwort entläßt Euch beruhigt in die Spielpause.



VORSICHT FALLE • In dem Spiel geht mir nicht nur Mario ab, hauptsächlich vermisse ich den Spielspaß. In den USA haben Lernspiele Tradition (vor allem auf PCs zählen sie zu den Bestsellern), doch selbst in dieser Kategorie erspielt sich "Mario is missing" bestenfalls die Zensur "3-". Wer brav in Lexikon oder Schulatlas spioniert, wird sein Allgemeinwissen zwar etwas auffrischen, doch kann ich mir unterhaltsamere und zeitsparendere Methoden zu diesem hehren Zweck vorstellen.



Entwickler: Renegade, England, nach einem Computerspiel von Sensible Software

Sensible Soccer



Aus rechtlichen Gründen haben die Spieler in "Sensible Soccer" Fantasienamen. Ihr braucht aber Euer Hirn nicht zu zermartern, um herauszufinden, wer die Spieler sein sollen: Euer Verein spielt im EUFA-Cup, auf dem Platz treten für Deutschland ein gewisser Kupke im Tor und Mettbaus mit der Nummer 10 als Kapitän an.

Aufmarsch der Fußballspiele: Jetzt ist Sony mit "Sensible Soccer" an der Reihe, das ursprünglich vom gleichnamigen englischen Entwickler für den Amiga-Heimcomputer programmiert wurde. Ähnlich wie "Kick Off" benutzt das Spiel die Vogelperspektive, um die Größenverhältnisse zwischen Platz und Spielern richtig darzustellen. Kommt Ihr in die Nähe eines Strafraums, wird das Spielfeld leicht aus der Schräge gezeigt, damit Ihr das Tor besser anvisieren könnt.
Vor dem Spiel wählt Ihr aus einer Fülle von Optionen: Ihr spielt allein oder mit einem Kumpel Freundschaftsspiele, bestreitet mit Nationalteams Qualifikationsrunden oder eine Weltmeisterschaft und könnt an Cupwettbewerben auf internationaler Ebene (sogar mit Auswärtstor-Regel) teilnehmen. Joypad-Kickern, denen das nicht genügt, spielen mit dem Lieblingsverein im Ligamodus um die Meisterschaft oder kämpfen bis zum Pokalerfolg. Auch hier gibt es zwei europäische Cupwettbewerbe. Dafür stehen Euch 40 Nationalteams und 64 Clubmannschaften zur Verfügung. In allen Spielmodi werden die Spielstände auf der eingebauten Batterie für das nächste Mal gespeichert. Habt Ihr immer noch nicht genug vom grünen Rasen, dürft Ihr eigene Teams und Ligen zusammenstellen.
Vor dem Spiel bestimmt Ihr die Platzverhältnisse, wählt aus sechs Formationen und legt Eure Taktik fest. Dann geht's los: Mit dem Joypad steuert Ihr den Spieler, der am nächsten zum Ball steht. Im Angriff spielt Ihr schnelle Flachpässe, schiebt den Ball zum nächsten Teamkameraden oder schlagt hohe Steilpässe. Dabei könnt Ihr den Ballflug durch Anschneiden beeinflussen. Vor dem gegnerischen Tor schießt Ihr knallhart auf den Kasten oder hechtet mit Flugkopfbällen in weite Flanken. In der Verteidigung praktizieren Eure Spieler die Raumdeckung, bei Bedarf wird dem Gegner der Ball per Tackling abgenommen. Erwischt Ihr statt der Lederkugel die Beine des Kontrahenten, zückt ein unsichtbarer Schiedsrichter gelbe und rote Karten, ab und zu verhängt er auch Freistöße und Elfmeter. Wer will, darf während des Matches die Taktik ändern und zweimal auswechseln.



Die Qual der Wahl: Trainern stehen 16 Spieler, sechs Formationen und zwei Taktiken zur Verfügung.



19. Spielminute im Strafraum der Esten: Rudle schießt den Elfmeter für Deutschland.


Freistöße könnt Ihr genauso andrehen wie normale Torschüsse aus dem Spielverlauf.

TORSCHÜTZENKÖNIG • "Sensible Soccer" bietet alles, was das Fußballherz begehrt: Mehr Optionen, als man jemals bedienen kann, mehr Teams, als der durchschnittliche Kicker verkraftet und mehr Spielmodi, als alle anderen Fußballmodule zusammen. Die Steuerung ist einfach und durchdacht, das Spieltempo groß und durch die Batterie gibt's auch für den Solospieler monatelange Unterhaltung. Prima Soundeffekte direkt von den Stehplätzen verstärken die Samstag-Nachmittag-Stimmung. Bei all dem Lob darf man aber die Minuspunkte nicht übersehen: Die Spieler sind extrem winzig und wuseln wie Ameisen auf dem Bildschirm umher, außerdem vermisse ich einen Teammodus für zwei menschliche Partner. Mit diesem hochkarätigen Modul hat Sony einen Standard an Spielbarkeit und Tempo geschaffen, an denen sich kommende Spiele zu messen haben.





16 BIT

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	SONY
GRAFIK	37 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	86 %

Minimale Grafik, maximaler Spielspaß: Rasanter Fußball mit genial einfacher Steuerung und Langzeitmotivation.





Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im
SUPER CHANNEL



Neu für den Game Boy™
Batman™ - The Animated Series -

Fernseh-Serienheld Batman™ und die miesen Typen aus Gotham City™ wie Joker™, Penguin™ und Catwoman™ bringen die Videospielepower in Deinen Game Boy. Detaillierte Hintergrundgrafik der absoluten Spitzenklasse. Realistische Sprite-Animation, dazu der perfekte Batman-Sound. Kurzum: Eines der allerbesten Games für die meistgekaufte Spielekonsole der Welt. Batman™, Robin™ und alle berühmt-berüchtigten Finsterlinge in bisher größter grafischer Darstellung. Spannungsgeladener Levelaufbau, mit abwechslungsreichen Spielesequenzen und tollen Bonushöhlen. Schwierigkeitsgrad, Zahl der Continues einstellbar. Hol' Dir Batman™, das neueste Action-Game, für Deinen Game Boy.



Megafun 5/93 schreibt zu Batman™ Returns Super NES:
"Um es ganz einfach zu sagen, ich liebe dieses Spiel... Der Spielspaß erhöht sich noch durch Gegner, die durch zersplitternde Schaufensterscheiben fliegen oder mit einem dumpfen "Plop" an Straßenlaternen landen. Da kann ich endlich mal ein kurzes Fazit ziehen: Danke, Konami!"

PLAY TIME Star

KONAMI®
Superstarker VideospieleSpaß







Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt/M., Postfach 560 180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Entwickler: Climax, Japan

Landstalker



Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft veröffentlichte Sega die komplett deutsche Version von "Landstalker", einem Action-Adventure der japanischen Programmiertruppe Climax. Held des 16 MBit starken Heldenepos ist Niels, ein 88jähriger Jüngling, der gerade 2000 Goldmünzen auf sein Konto buchen konnte. Als er die Früchte seines letzten Abenteuers genießen will, fliegt Niels ein beflügeltes Mädchen zu, das ihm den Fundort der Schätze von **King Nole** zuflüstert.

Jeder Schatzsucher kennt die Geschichte von König Nole. Der Tyrann hatte vor einigen Jahrhunderten das gesamte Festland unter seiner Fuchtel und sagenhafte Reichtümer angehäuft.

Wie es sich für einen Videospielhelden geziemt, hat Niels nicht nur unbändigen Mut und ein cleveres Köpfchen, sondern auch ein mächtiges Schwert im Säckel. Diese Waffe bleibt ihm das ganze Spiel treu, wandelt sich später gar in einen magischen Säbel. Weiterhin verbessert Niels seine Ausrüstung, findet unterwegs Gegenstände, die an anderer Stelle bestimmte Reaktionen bei Personen oder Objekten auslösen. In pittoresque gelegenen Ortschaften pflegt Niels Konversation, kauft sich Extras (meist ein Zusatzherzchen) und vertraut der Kirche den aktuellen Spielstand an. Um die Annehmlichkeiten der Zivilisation bezahlen zu können, muß Niels eine Menge Monster plätten. Gelegenheit dazu ergibt sich auf dem Weg von Stadt zu Stadt sowie in den Dungeons, die Niels besondere Kopfschmerzen bereiten. Nicht nur, daß sich dort außergewöhnlich widerspenstige Bösewichte tummeln, er muß sich in den ausladenen Labyrinthen zurechtfinden, Schlüssel sammeln und etliche Puzzles lösen. Dazu klettert er an Stricken entlang, balanciert auf beweglichen Plattformen, trägt Kisten von Punkt A nach B und legt versteckte Schalter um. Netterweis hinterlassen manche Schurken Holzkisten, die Niels ein paar Shopping-Sessions ersparen: Geld, weitere Herzchen und Ekeeke, ein schmackhaftes Wiederbelebungskraut, gehören zu den bevorzugten Fundsachen.



Der Eingang zum Wasserschrein: In dem Dungeon erwarten Euch die ersten widerspänstigen Monster.



Wegweiser erleichtern die Orientierung: Den Spielstand könnt Ihr nur in den Städten speichern.



Im Wasserschrein: In den unterirdischen Katakomben trefft Ihr einen Herrn, den Ihr später noch einmal besuchen solltet.

Testmuster von Galaxy, München
Tel.: 089/7605151

SCHWERTSTARK • Climax beherrscht anscheinend jedes Genre: Nach "Shining in the Darkness" (Rollenspiel) und "Shining Force" (Strategie) räumt das Action-Adventure "Landstalker" ab. Die Grafik ist detailliert, der 3-D-Effekt nachvollziehbar und spielerisch wertvoll. Allerdings nervt, daß ab und zu ein Baum oder eine Mauer den Schwertschlag von Niels verhindert, während das benachbarte Monster frohgemut auf uns eindrischt. Sieht man auch von der zweiten Ungereimtheit ab (Tierisch frustrierend: Speichern ist nur an speziellen Orten möglich!), läßt "Landstalker" die Zeit wie im Flug vergehen. Ein Puzzle dort, ein bißchen Plaudern hier und viel Action: Das perfekte Modul für verschneite Winterabende. Daß die Action-Adventure-Referenz "Legend of Zelda" auf dem Thron verharrt, liegt an den wenigen Fundsachen sowie an dem langfristig monotonen Kampfverlauf.





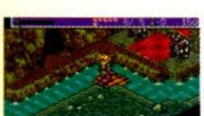












Die Hintergrundstory wird anschaulich präsentiert



Sobald Ihr das Dorf Massan besucht habt, werdet Ihr zu diesem verwirrenden Dungeon geschickt. Zum Glück liegen unterwegs viele Ekeeke-Kisten.



MBIT 16

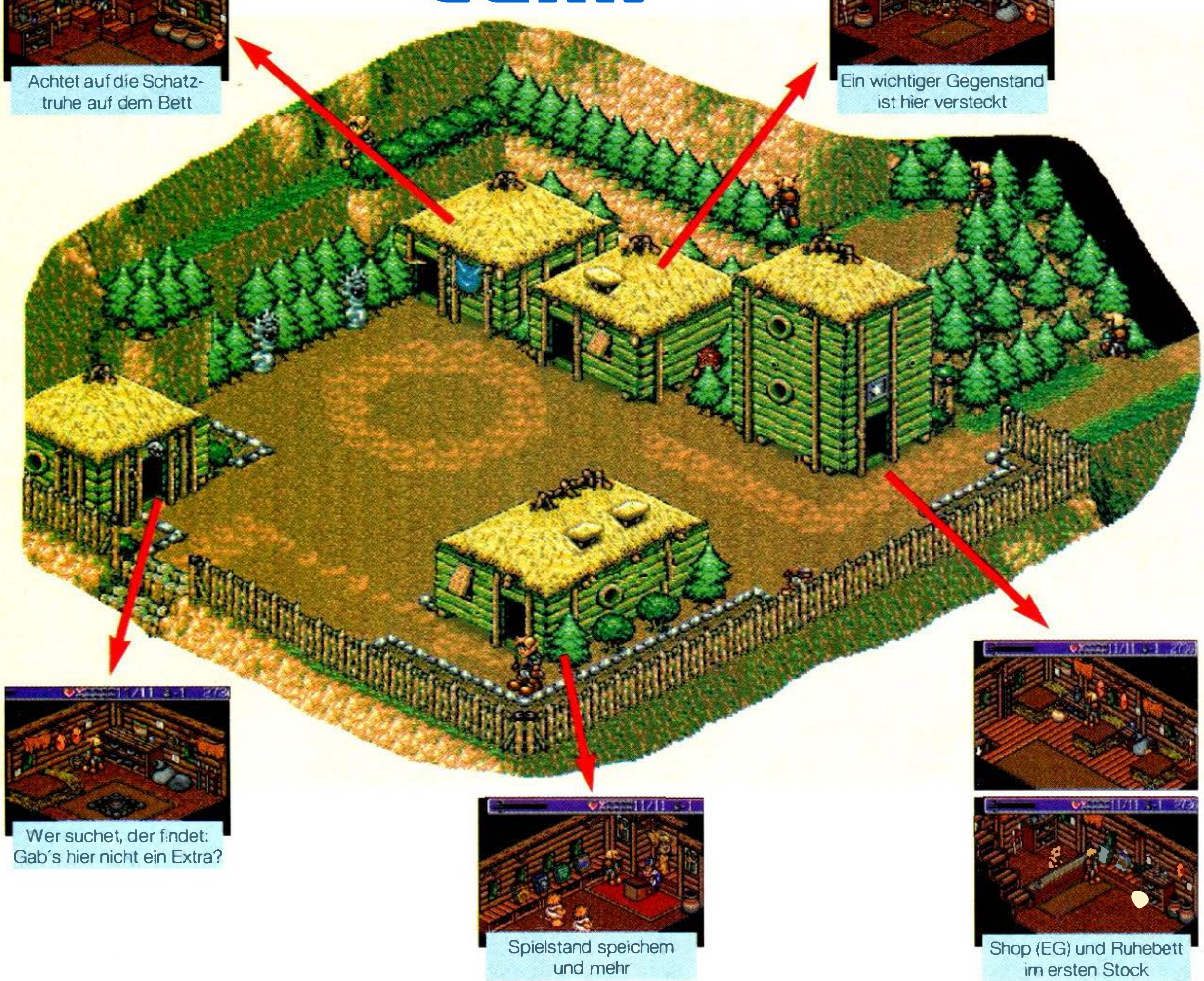
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	71 %
SOUND	67 %

SPIELSPASS **84%**

Konkurrenzloses Action-Adventure fürs Mega Drive: Viel Action und eine Portion Rätsel sorgen für nächtelange Joypad-Unterhaltung.

Gumi



Achtet auf die Schatztruhe auf dem Bett

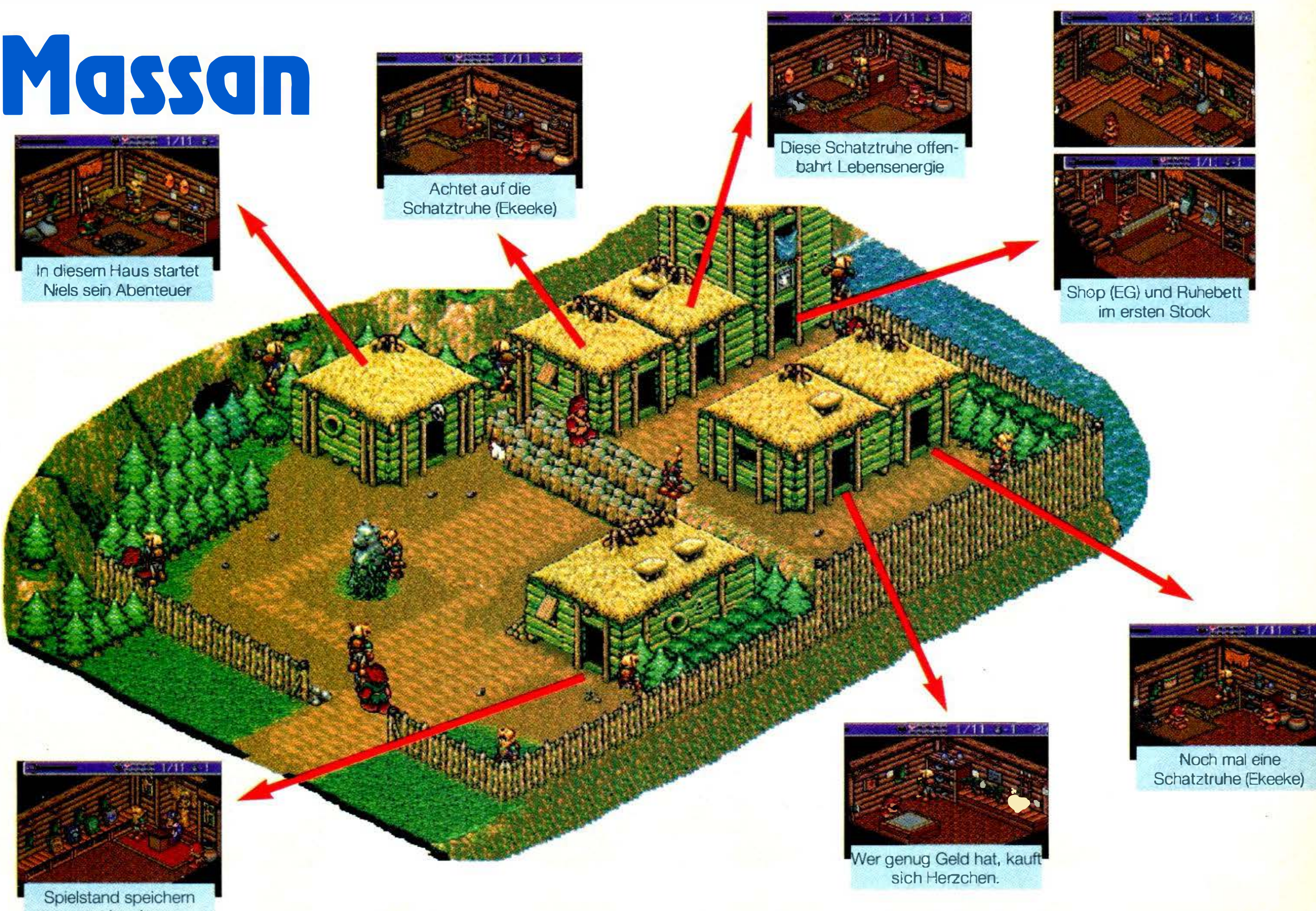
Ein wichtiger Gegenstand ist hier versteckt

Wer suchet, der findet: Gab´s hier nicht ein Extra?

Spielstand speichern und mehr

Shop (EG) und Ruhebett im ersten Stock

Massan



In diesem Haus startet Niels sein Abenteuer

Achtet auf die Schatztruhe (Ekeeke)

Diese Schatztruhe offenbahrt Lebensenergie

Shop (EG) und Ruhebett im ersten Stock

Noch mal eine Schatztruhe (Ekeeke)

Wer genug Geld hat, kauft sich Herzchen.

Spielstand speichern und mehr

Produzent: Tony Casson • **Design:** Shaun Southern, Andrew Morris • **Programmierung:** DRH, Philip Rankin • **Grafik:** Damon Godley • **Musik & Sound:** Patrick Phelan

Lotus 2

MD

Seit 1990 braust der digitale Lotus durch Wind und Wetter. Drei Jahre nach dem Bildschirm-Debüt des Esprits, vom englischen Hersteller Gremlin für den Heimcomputer Commodore Amiga entwickelt, hat sich am Renngeschehen nicht viel verändert: Es gibt Hügel, Pfützen und Tunnels, außerdem einen Zwei-Spieler-Modus, der den **Bildschirm teilt**. Eine Mega-Drive-Version der englischen Bildschirmraserei existiert bereits. Mit "Lotus 2" präsentiert Electronic Arts die Modul-Umsetzung des zweiten Teils mit Elementen aus Teil Eins und Drei geschickt garniert.

Traditionell begrüßt ein umfangreicher Optionsbildschirm den oder die Lotus-Piloten: Ihr wählt zwischen Automatik- und Schaltgetriebe, verschiedenen Schwierigkeitsgraden sowie zwischen Ein- und Zweispielermodus. Im Gegensatz zum Computerspiel-Vorbild sind sowohl Rennen gegen die Stoppuhr, als auch gegen ein Feld erfahrener Konkurrenten möglich. Bei letzterem müßt Ihr auf Eure Tankanzeige achten und (im Gegensatz zur computergesteuerten Konkurrenz) alle paar Runden an die Box. Die Reihenfolge der verschiedenen Strecken ist zufällig. Ihr wißt vor einem Start also nicht, ob Euch Morgenstimmung und Nebelbänke, Asphalt und Tunnels einer Großstadt, Wüstensand oder Schnee erwarten. Den jeweiligen Untergrund spürt der Fahrer bei seinem Griff nach dem Sieg. Auf Schnee schlittert Ihr in jeder Kurve und bei jedem Überholvorgang, auf Sand fährt sich's zäh und ebenfalls recht schwammig. In einem Level bläst Euch ein aufbrausender Sturm von der Fahrbahn, in der Großstadt treiben Euch entgegenkommende Sonntagsfahrer den Schweiß auf die Stirn. Baumstämme und Felsbrocken, Straßenverengungen und Nebelbänke - dank eines eingebauten Streckeneditors könnt Ihr Euch aus diesen Landschaftmerkmalen auch einen eigenen Kurs zusammenbasteln.



Miese Sicht und kaum Bodenhaftung machen die Winterlandschaft zum eisigen Alptraum.



Schlammschlacht für Zwei: Über den Split-Bildschirm nehmt Ihr's im Team mit dem computerferngesteuerten Feld auf.

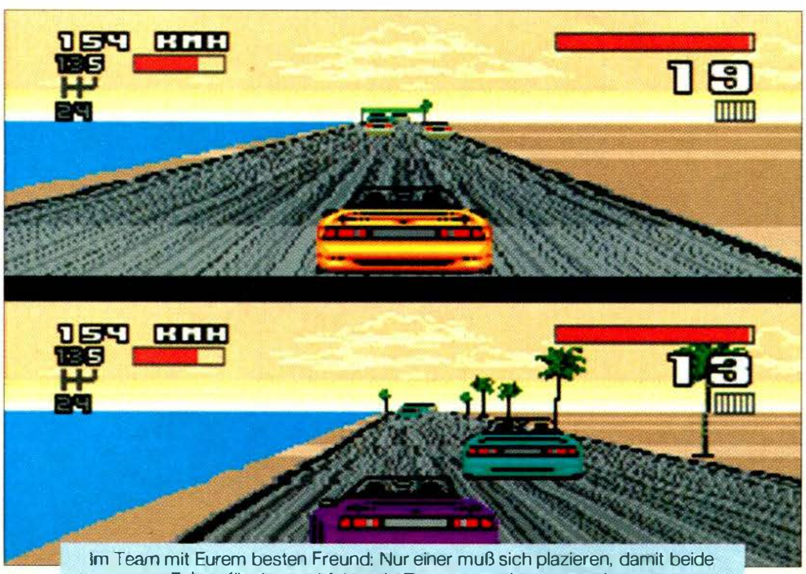


Im Optionsbildschirm paßt Ihr das Spiel Euren Wünschen an - sogar eigene Strecken dürft Ihr erfinden!

Wie bringt man zwei Spieler auf den gleichen Bildschirm, ohne deren Handlungsfreiraum zu beschneiden? Der "Split-Screen", eine vertikal oder horizontal geteilte Spielfläche ist die Lösung. Erstmals tauchte er Anfang der 80er Jahre in Computerspielen wie "Way Out" (1983), "Spy vs. Spy" und schließlich der Raserei "Pit Stop 2" auf. Später wurde Spielautomaten mit zwei oder mehr Monitoren mittels Split-Screen für Heimcomputer und Spielkonsolen umgesetzt.

GESCHICKT GEMACHT • Da "Lotus II" auf dem Mega Drive grafisch nicht ein 1:1 zu realieren war und auch akustisch dem Computer-Vorbild heiser hinterherhüstelt, wurden ein paar Features der anderen Lotus-Spiele hineingepackt. Gegen das Disketten-Original hat das Modul keine Chance, dank sauberer Programmierung und guter Ausstattung hält es sich dennoch im Rennspiel-Spitzenfeld. Der Wagen steuert sich realistisch über die verschiedenen Untergründe, die Konkurrenten fahren entschlossen aber fair - Kamikaze-Gegner sind nicht unterwegs. Der Zwei-Spieler-Modus veredelt das Produkt. Das letzte Quentchen Feintunig haben sich die Entwickler jedoch gespart: Um angeschnittene Kurven ist man z.B. nicht schneller als der Gegner, der die Biegung voll ausfährt. Auch andere taktische Aspekte wurden nicht berücksichtigt. Eine miese Simulation, aber ein gutes Actionspiel.





Im Team mit Eurem besten Freund: Nur einer muß sich plazieren, damit beide Fahrer für das nachfolgende Rennen zugelassen werden.

LOTUS II RECS

8 MBIT

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	63 %
SOUND	57 %

SPIELSPASS **70 %**

Turbulente Rennen gegen Mensch- und Computergegner: Grafisch und inhaltlich stärker als der erste Teil.

Entwickler: Mindscape, USA

Out to Lunch



Das Gemüse wird mit einem gezielten Hüpfer bewegungsunfähig gemacht und dann via Schmetterlingsnetz eingefischt

Internationale Spitzenköche leiden unter alltäglichen Problemen: Der Restaurantkritiker jammert wegen einer harmlosen Magenkolik, das Personal geht heimlich zu McDonald's, und dann laufen einem noch die Zutaten weg. Pierre le Chef, Hauptakteur in "Out to Lunch", geht in sechs Ländern (sprich: Levels) auf Gemüsejagd. Die rabiate Rohkost wird durch Beschuß oder beherztes Draufhüpfen betäubt und anschließend mit einem Netz gefangen. Im bereitgestellten Käfig wird die Fracht deponiert. Die Spielfelder sind Plattform-lastig und erfordern einiges an Timing. Die scrollenden Levels bieten Standard-Features wie Sprungfedern und Glitschfelder, halten sich aber in der Sparte "Innovatives" vornehm zurück: Lediglich der Kochkonkurrent bringt Würze ins Spiel.



SCHWER IM MAGEN • Trotz kalorienhaltiger Story ein Modul mit magerem spielerischen Nährwert. Das Plattform-Gehopse und Salat-Einfangen entbehrt weder einer gewissen Spielbarkeit noch eines Niedlichkeits-Appeals, aber mit dieser ideenarmen Mittelmäßigkeit zieht mir Mindscape keinen Hunderter aus der Tasche. Die Steuerung ist OK, aber das flink davonhüpfende Gemüse kann auf Dauer nerven. Unappetitlich: Zwei Spieler dürfen nur abwechselnd ran, kein Paßwort. Als Budget-Modul zum halben Preis wäre "Out to Lunch" vertretbar. – Da man fürs gleiche Geld das Gourmet-Häppchen "Super Mario All-Stars" bekommt, wird Pierre kaum zum Restaurant-Papst aufsteigen. Zielgruppe: Jüngere Geschwister, die durch possierlich hopsende Sprites zum Gemüse-Konsum animiert werden.

MBIT 4

HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	43 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	48%

Fast Food zum Dinner-Preis: Ideenarmes Plattform-Gehopse ohne appetitliche Zutaten.

Entwickler: Sega, USA

Sonic Spinball

"Mach mal langsam" scheint sich Sega-Held Sonic gesagt zu haben, um nach drei kräftezehrenden Abenteuern auf Modul und CD so richtig auszuspannen. Zusammen mit Kumpel Tails segelt der blaue Igel im Drachenflieger in Richtung Südsee. Aber ein Held hat niemals Urlaub: Mitten im Meer entdecken die Freunde eine umweltverpestende Fabrikanlage, in der Erzfeind Dr. Ivo Robotnik für seinen nächsten Angriff aufrüstet. Klarer Fall – hier sind wieder Sonics Talente gefragt. Doch diesmal kommt alles anders, denn keine "Green Hill-" oder "Wacky-Workbench-Zone" fordern die Jump'n'Run-Fähigkeiten. Robotnik hat aus bösen Erfahrungen gelernt und seine Inselfestung als gigantische Flippermaschine konstruiert.

Wie in der "Casino Zone" von "Sonic 2" steuert Ihr den Igel durch vertrackte Pinball-Tische, die sich über viele Bildschirme erstrecken. Dabei habt Ihr diesmal weniger Kontrolle über den Helden, als über die Paddles. Mit denen sorgt Ihr dafür, daß Sonic in Geheimgänge katapultiert wird, Schalter aktiviert und gefährliche Umweltgifte entsorgt. Eine Infoleiste hält Euch ständig über die nächsten Ziele auf dem Laufenden. Ganz auf alte Qualitäten braucht Ihr allerdings nicht zu verzichten: Landet Sonic auf einer Plattform, könnt Ihr traditionell rennen und springen.Habt Ihr alle Chaos-Edelsteine eines Abschnitts gefunden, öffnet sich am oberen Ende der Boss-Level, in dem Ihr eine von Robotniks Maschinen angreift. Hochofen, Transformer und eine Metallspinne stehen bereit, um Euch abzufangen.

Insgesamt flippert Ihr Euch durch vier Levels. In jedem Abschnitt ist außerdem eine Bonusrunde versteckt: In der subjektiven Perspektive blickt Ihr auf einen Flipper, dessen Paddles von Sonics Händen bedient werden. Dabei müßt Ihr Eure gefangenen Freunde – wie die **Fuchsdame Sally** – befreien.

Sally und andere Charaktere, die im Spielverlauf vorkommen, sind hierzulande relativ unbekannt. Der Grund: Die Figuren wurden für den Sonic-Comic erfunden, und der erscheint seit etwa einem Jahr ausschließlich im angloamerikanischen Raum.


So läßt sich Sonic feiern, wenn Ihr einen der Chaos-Emeralds findet.


In dieser Maschine passiert's also: Robotnik wandelt niedliche Tiere in seelenlose Roboterwesen.


Insel des Schreckens: Wir erleben Sonics Anflug auf Robotnik Island.

KUGELIG • Es geht also auch anders – Sonic macht als Flipper-Kugel eine hervorragende Figur. Auch wenn "Spinball" auf den ersten Blick nur als ein Ableger der "Casino Zone" erscheint, ist das Spiel eigenständig und vor allem spielerisch gut. Präzise Steuerung,kleine Gags, fehlerlose Technik – alles stimmt bei Sonics erstem Ausflug abseits ausgetretener Jump'n'Run-Pfade. Versteckte Bonusrunden und ein ordentlicher Schwierigkeitsgrad fesseln auch längerfristig an den Bildschirm. Bei den riesigen Levels wünscht man sich aber oft ein Paßwort, außerdem bleiben spielerische Gags auf Dauer aus. Trotzdem ist "Spinball" ein Vergnügen für alle Sonic-Fans und Flipper-Freunde. Ein witzigeres Konsolen-Pinball muß erst noch erfunden werden, die Spielbarkeit ist trotz zarter Ruckeleinlagen gewohnt gut – weitere Experimente mit Sonic in der Titelrolle sind erwünscht.





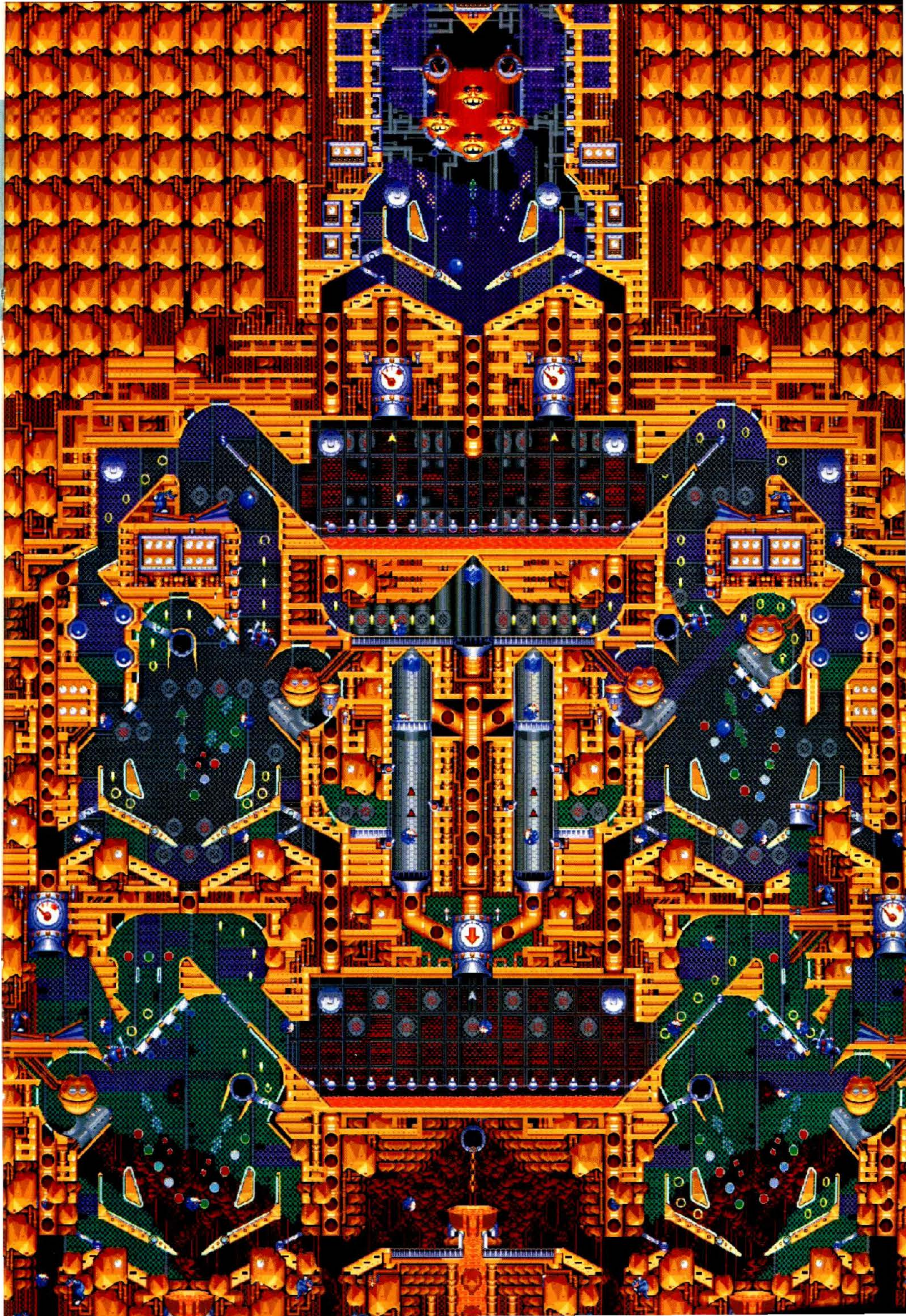
Ewige Rivalen: Sonic und Dr. Ivo Robotnik fechten in der monströsen Flipper-Anlage heftige Scharmützel aus.



MBIT 8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	78%

Spaß muß sein: Beste Pinball-Unterhaltung mit Superstar Sonic als lebender Flipper-Kugel.



Entwickler: Sunsoft America • Produzent & Design: Dan MacArthur

World Heroes

SN

In der Spielhalle schlug "World Heroes" nicht großartig ein, trotzdem erwarb der japanische Videospielhersteller Sunsoft die Lizenz von SNKs **Automatenabenteuer**. Die Geschichte ist schnell erzählt: Mit einer Zeitmaschine reist Eure Spielfigur durch die Geschichte und über die Kontinente. So betretet Ihr zum Beispiel ein heiliges Schlachtfeld im mittelalterlichen China oder landet in einem Lifestyle-Vergnügungsviertel New Yorks. Der Oberbösewicht des Spiels kann sich in jede der acht Spielfigur verwandeln und erwartet Euch am Ende des Turniers.

Die schlagräftigen "World Heroes" halten sich eng an Capcoms "Street Fighter"-Helden: Die Karatemeister Hanzo und Fuuma eifern Ihren Idolen Ryu und Ken nach, der Roboter Brocken sieht aus wie M. Bison, greift Euch jedoch mit Dhalsims Gummi-Gliedmaßen an, und M.Power ist eine Mischung aus Hulk Hogan und dem russischen Catcher Zangief. Die obligatorische Frau im Bunde heißt Janne und streckt die Gegner mit einem Schwerthieb nieder. Ebenfalls angetreten sind der einfallsreiche Magier Rasputin und J. Carn, ein schwerfälliger Kabuki-Krieger. Jede Spielfigur wurde mit einigen Special-Moves ausgestattet, mit dem sie nach einer speziellen Joypad-Kombination den Gegner malträtiert – natürlich greift Euch auch der Computergegner mit seinen Specials an. Einige der Sonderaktionen werden Euch besonders leicht von der Hand gehen, da sie in gleicher Form bei "Street Fighter 2" für Action sorgen. Obwohl das Modul genau wie das Automatenvorbild nur drei Feuerknöpfe nutzt, könnt Ihr variationsreiche Attacken landen: Je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, desto stärker tretet und schlagt Ihr in Schienbein oder Magengrube Eures Widersachers. Wer will, kann auch einen Freund mobilisieren, der mitspielt.

Für das Neo-Geo stellte SNK "World Heroes" auf der JAMMA-Messe '92 in Makubari vor. In Deutschland gibt's das 82 MB t-Modul seit Herbst '92 zu kaufen. Spielerisch entspr cht es dem Super-Nintendo-Modul, technisch wird natürlich mehr geboten. Noch besser sieht "World Heroes 2" aus: Auch die mit 146 MBit zweitumfangreichste Neo-Geo-Cartridge ist bereits in Deutschland erhältlich.



Die Lady in der Ritterrüstung mag's gar nicht, wenn sich der deutsche Brocken an sie heranmacht.



Kommt Ihr dem Mönch Rasputin zu nahe, erdrückt er Euch mit seinen riesigen Händen.



Fuuma und Hanzo, alias Ryu und Ken, attackieren sich mit ihrem Feuerball-Extra.

ABGEGUCKT • Wie oft Capcoms Megaseller schon kopiert wurde, läßt sich nicht mehr an den Händen abzählen. Leider gehört Sunsofts Prügel-Aufguß zu den durchschnittlichen Vertretern des Genres. Von der beeindruckenden Zeichentrick-Grafik des Neo-Geo-Originals ist kaum ein Pixel geblieben, auch die Musik wurde auf das Nötigste zusammengestutzt. Dafür stimmen die Animationen der Hauptdarsteller sowie das witzige Geschehen im Hintergrund. Den "Street Fighter 2"-Vorbildern können die "World Heroes" trotz großer Ähnlichkeit nicht das Wasser reichen. Wenig ausgereift ist die Steuerung, außerdem geht der taktische Aspekt im allgemeinen Tumult unter: Manchmal reicht es, wild herumzuspringen und blind auf den Widersacher einzuschlagen. Wer sich nichts sehnlicher wünscht als die Umsezung einer Neo-Geo-Prügelei, warten besser auf "Art of Fighting".





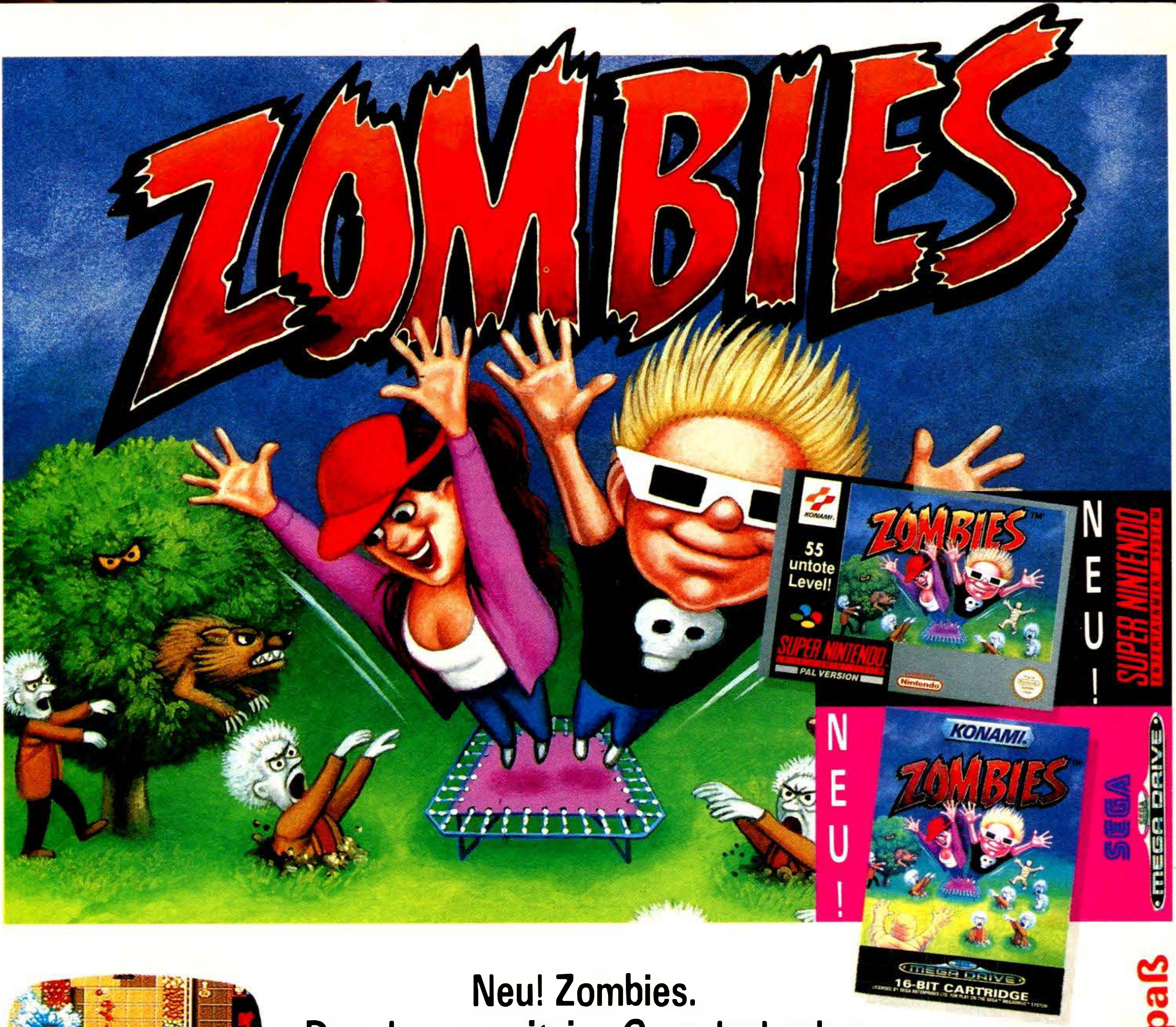
Catch-Star M. Power hat sich unterschätzt: Aus dem geruhsamen Match gegen Kabuki-Krieger J. Carn wird leider nichts.



16 BIT

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	62 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	59 %

Mißlungener Versuch, das aufwendige Automatenvorbild auf Heimformat zurechtzustutzen. Spielerisch nicht erwähnenswert.







Neu! Zombies.
Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verscheuchen jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerteufel, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse.

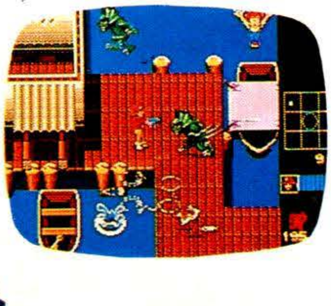
Spiele nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zu zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: "...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte."

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß









Screens: Sega Mega Drive

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

F&P93/386

Entwickler: Climax, Japan

Shining Force

Mit "Shining Force" kommen Mega-Drive-Besitzer in den Genuß eines seltenen Spielvergnügens: Das zweite Spiel der "Shining in the Darkness"-Entwickler **Climax** ist kein Rollenspiel und kein Action-Adventure, sondern ein Strategiespiel mit fantastischer Hintergrundgeschichte. Optisch erinnert's denoch an Action-Adventures a la "Zelda" und "Young Merlin": Ihr bewegt den letzten Ritter des Königreichs Guardiana durch die vom Bösen besetzte Heimat. Eure Spielfigur seht Ihr dabei von schräg oben. Ihr könnt Häuser und Schlösser betreten und mit allen Passanten reden. Ein schmuckes Icon-Interface erlaubt es Euch zu kämpfen und zu heilen, zu suchen und zu reden: Aktiviert mit der Feuertaste das entsprechende Symbol und Ihr gelangt in Menüs und Statusbildschirme.

Dem Rollenspiel entliehen ist die Idee einer ganzen Gruppe von Kämpfern und Zauberern statt eines einzelnen Helden: Ihr beginnt mit vier Gefährten, begegnet aber in vielen der besuchten Orten weiteren Streitern, die sich Euch im Kampf gegen den finsteren Dragon anschließen. Da Ihr nur maximal 12 Helden befehligen könnt, wählt Ihr später vor jeder Schlacht die passende Besetzung. "Shining Force" ist wie ein Fantasy-Roman in verschiedene Kapitel unterteilt. Auf Eurer Reise durch das Fantasy-Reich müßt Ihr belagerte Burgen freikämpfen, Verbündete treffen und mit Verrätern fertigwerden. In Städten und Burgen erholt Ihr Euch von den Strapazen, helft verzweifelten Bürgermeistern und spitzt die Ohren nach nützlichen Informationen. Die Kämpfe finden meist vor den Toren der Städte statt: Nacheinander zieht Ihr all Eure Spielfiguren, während der Computer die Armee der Finsternis befehligt. Stirbt ein Kämpfer, wird er vom Spielbrett genommen und später wiederbelebt. Fällt Euer Held müßt Ihr die Schlacht von vorne beginnen.

Muster von HSN, Hünfelden, Tel: (06438) 5005

***Shining Force** entstand bereits vor dem Climax-Action-Adventure "Landstalker", wurde aber erst jetzt in Deutschland veröffentlicht. Kommt die originelle Genre-Mischung aus Rollen- und Strategiespiel beim hiesigen Publikum an, wird auch die deutsche Version des neuesten Climax-Spiels nicht lange auf sich warten lassen: In Japan ist "Shining Force 2" bereits erschienen.*



Die Kirche bleibt bis auf weiteres geschlossen: Kommt es zum Kampf, wird auf einen Duell-Bildschirm umgeschaltet. Sowohl der physische Schlagabtausch, als auch alle Zaubersprüche sind grafisch dargestellt und akustisch unterlegt.



Nur auf den ersten Blick verwirrend: Ein komfortables System aus Icons und Menü-Fenstern führt Euch durchs Spiel.

ZAUBERHAFT • Selten habe ich ein so vergnügliches Fantasy-Abenteuer erlebt. "Shining Force" ist eine treffsichere Mischung aus dem amerikanischen Rollenspiel-Opa "Ultima 3" und japanischen Strategieknüllern vom Schlage des "Warsong". Die Benutzerführung - Zierde des Climax-Erstlings "Shining in the Darkness" - ist ausgereift und zeigt dank putzig animierter Icons auch dem unbegabtesten Mega-Drive-Spieler, wo's langeht. Das Epos in vier Kapiteln und ungezählten Schlachten ist stimmungsvoll inszeniert, mit netten Gags unterlegt und peppig präsentiert. Da sich Eure Abenteurergruppe ständig vergrößert und in ihren Fähigkeiten verbessert, lassen sich die wenigen Längen im Spielverlauf gnädig übersehen. Wer den Rachefeldzug gegen die Dämonen-Übermacht erst einmal aufgenommen hat, kommt bis zum Happy End nicht mehr davon los.





Taktische Schlachten, in denen alle Spielfiguren nacheinander bewegt werden, zaubern oder kämpfen, bilden den Schwerpunkt der "Shining Force"-Handlung.



MBIT 12

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	81 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	86%

Strategie für Einsteiger und Profis: Kampflastiges Märchenspiel mit "Zelda"-Look und "Shining in the Darkness"-Interface

Entwickler: Asmik, Japan

Super Air Diver

Endlich mal wieder ein Modul mit Extras: Nach dem friedlichen "Pilotwings" dürfen sich mit "Super Air Diver" nun auch die Joypad-Militaristen am **DSP-Chip** erfreuen. Über der Erde tobt der Krieg, Ihr müßt hinauf und für Ruhe sorgen. Vier Flieger stehen im Hangar, je nach Mission wählt Ihr zwischen Jägern und taktischen Kampfflugzeugen. Alle Vehikel steuern sich einfach wie Kinderwägen: Beschleunigen und bremsen mit den seitlichen Tastern, Looping und Überschlag inklusive. Eine Feuertaste läßt die Bordkanone sprechen, die anderen verschicken Raketen oder eine Flare zu Eurer Verteidigung. Habt Ihr mehrere Wellen feindlicher Flieger sowie einen Endgner abgeschossen, zischt Ihr in den nächsten Level.



Der Himmel blau, der Spielspaß lau: Ab und zu taucht bei Air Diver auch ein Endgegner auf.

8 BiT	
HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	34 %
SOUND	29 %
SPIELSPASS	36%

Trotz DSP-Chip ein Flop: Unfair, langweilig und grafisch öde. Microprose "F-15 Strike Eagle" ist besser.



Die ersten Fotos sahen nach hirnlosem Vergnügen aus, doch einmal angecheckt, erweist sich Air Diver als trauriger Bruchpilot. Feindflieger ohne Animation vor leerem Himmel, darunter scrollt die Landschaft flach wie eine CD. Erst als ich mit ausgefeilten Manövern (alle Feuerknöpfe gleichzeitig drücken) gegen den Feind vorging, begann's kurzeitig Spaß zu mache. Schwierigkeit bedeutet hier Unfairneß statt ausgeklügelten Feindtaktiken. Eine unverschämte Darbietung zu frecher "Musik".

Der "Digital Signal Processor" ist ein reiner Rechen-Chip, der zuletzt in "Super Mario Kart" für Geschwindigkeit sorgte. Als erstes Mega-Drive-Spiel mit DSP-Unterstützung kündigt Sega die Automatenumsetzung "Virtua Racing" a .

Produzent: Tony Casson • **Design:** Graeme Ing, Rob Crack • **Programmierung:** Simon Blake, Graeme Ing • **Grafik:** Richard Hill

Utopia

SN

Mittlerweile gibt's eine Menge der sogenannten "Software Toys", Spiel-Szenarios mit Eigendynamik, die Ihr beeinflußt, aber nicht bestimmt. Die bekanntesten dieser digitalen Experimentierkästen kommen vom "Sim City"-Erfinder Maxis, dessen "Sim Earth" in Japan bereits auf Modul erschienen ist. Fertiggestellt ist die Vorgarten-Simulation "Sim Ant", die voraussichtlich im nächsten Jahr für das Super Nintendo erscheint. Stilecht dürft Ihr auch diese PC-Umestzung mit einer Maus steuert

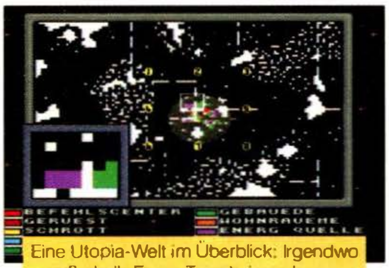
Utopia taufte der englische Schriftsteller Sir Tomas More seinen Ideal-Staat, die neben Platos Atlantis berühmteste Nation der Literaturgeschichte. Knapp fünfhundert Jahre nach der Grundsteinlegung versucht's das englische Softwarehaus Gremlin ("Lotus") dem Landsmann gleichzutun und bietet eine interaktive Variante der Polit-Parabel. Dabei ließen sich die Designer von Will Wrights **Sim City** und dem englischen "Populous" beeinflussen. Vom ersteren nahm Utopia die Spielidee, vom zweiten die Benutzerführung und die Art der Grafikdarstellung. Ihr sitzt auf dem Bürgermeister-Sessel einer kleinen Mond-Siedlung und bastelt aus 23 verschiedenen Gebäudetypen die Idealstadt Eurer ehrgeizigen Träume. Zum vollendeten Glück brauchen die Bewohner u.a. "Solar Panels" zur Energiegewinnung, Gewächshäuser zum Nahrungsanbau und stinkende Chemiewerke als Arbeitstätte. Auch Waffenfabriken (schließlich macht sich auf Eurer Welt gleichzeitig ein Stamm frecher Außerirdischer breit), Werften und Sportstadien dürft Ihr errichten. Neben der angesprochenen Energie benötigt Ihr Siedler, die sich willig auf Eure städtebauerischen Experimente einlassen. Baut Hospitäler und Hochhäuser und setzt Ihr die Steuern nicht zu hoch, dann tummeln sich glückliche Bewohner in der Weltraumstadt. Zu sehen bekommt Ihr Eure digitalen Untertanen jedoch nicht: Im Gegensatz zu Populous sind nur die Gebäude auf der scrollenden Landkarte dargestellt. Euren Cursor bewegt Ihr entweder in Form eines Baufahrzeuges oder als Abbruchkommando. Auf einer Befehlsleiste außerhalb der Karte könnt Ihr Informationsmenüs auf- oder einen Rat der Planer, Militärs und Wissenschaftler einberufen. Diese geben Euch (ebenso wie ein bezahlter Spionagetrupp) nützliche Ratschläge und Informationen zum Stand der Dinge.



Fabriken, Wohnblöcke und Lagerhallen: Aus diesem Grundsortiment entsteht Euer ganz persönliches Utopia.



Die Lümmel von der letzten Bank: Die gemischte Rat-Runde gibt Euch Informationen, Tips und Warnungen.


Eine Utopia-Welt im Überblick: Irgendwo außerhalb Eures Terretoriums lauern aggressive Aliens.

KARG • Den Vergleich mit dem amerikanischen "Sim City" muß sich "Utopia" gefallen lassen. Hier wie dort geht's um den Aufbau einer funktionstüchtigen Gemeinde, um steuermüde Bürger und überlastete Kraftwerke. Die Handlung auf den Mond zu verpflanzen und mit kriegerischen Aliens auszureichern mag dem Science-Fiction-Fan noch gefallen, nicht jedoch die armselige Grafik und die schmucklosen Textfenster. Das Zukunfts-Feeling läßt selbst dann noch auf sich warten, wenn man sich durch die umfangreiche Anleitung gekämpft und an die verwirrende Joypad-Steuerung gewöhnt hat. Auch bei der Übersetzung der Bildschirmtexte ins Deutsche war die Idee besser als die Ausführung: Angesichts des ärmlichen Gestammels wünsch ich mir das englische Original zurück. Schade, denn unter der spröden Hülle schlummert eine kurzweitige Strategie-Simulation.





Jede Welt zeigt sich landschaftlich von einer anderen Seite. Auch das konkurrierende Alien-Volk verhält sich von Szenario zu Szenario unterschiedlich.



MBiT 8

HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	38 %
SOUND	40 %

SPIELSPASS **69 %**

Gegen Sim City hat Utopia keine Chance. Dem guten Spielprinzip stehen verwirrende Steuerung und Mager-Grafik gegenüber.

Entwickler: Square

Mystic Quest

Der "Final Fantasy"-Erfinder Square, in Japan einer der erfolgreichsten Hersteller von Nintendo-Spielen, betritt den deutschen Markt: Nintendo veröffentlichte Squares Einsteiger-Rollenspiel "Mystic Quest", die Light-Variante unter den Japano-Rollenspiele. Die jugendfreie Hintergrundgeschichte und die banale Aufgabe (sieben magische Kristalle müssen gefunden werden) machen "Mystic Quest" ebenfalls zur Fantasy-Schonkost. Ihr steuert eine kleine Spielfigur über eine Oberwelt, die Städte, Tempel und Verliese miteinander verbindet und Euch so die Orte vorgibt, die Ihr besuchen dürft. Wie in dem Rollenspiel-Opa "Ultima 3" betretet Ihr Siedlungen, um Euch zu heilen, einzukaufen oder den nächsten Auftrag zu erhalten. Sprecht Ihr die herumlaufenden Passanten an, erhaltet Ihr Tips oder Warnungen. Die Tempel und Dungeons sind in der gleichen "von-oben"-Perspektive dargestellt, werden jedoch von maulfaulen Monstern, Dämonen und Untoten bewohnt. Nacheinander durchstöbert Ihr die Verliese, die in bis zu vier Stockwerke unterteilt sind. In der letzten Kammer, hinter Geheimtüren, Teleportern und heimtückischen Fallen, wartet ein Endgegner und einer der gesuchten Kristalle.



Übersichtlich & in Deutsch: Diese Menübildschirme lassen Euch im Rucksack wählen, zaubern und die Waffe wechseln.



Einkaufsbummel: Städte und Dungeons werden aus der gleichen Perspektive gezeigt wie die Oberwelt.



Die Oberwelt verbindet Städte, Dungeons und Schlachtfelder: Links ist's sommerlich warm, rechts droht klirrende Kälte.

Mystic Quest enthält einige Action-Adventure-Elemente: Ihr müßt Abgründe überspringen und könnt einige Felsblöcke verschieben. Außerdem steuert Ihr maximal nur zwei Spielfiguren: Euren Helden und einen Verbündeten, der sich Euch für eine Mission anschließt und dann durch einen neuen Kameraden ersetzt wird. Final-Fantasy-typisch ist das taktische Kampfsystem, bei dem Ihr den grafisch dargestellten Monstern gegenübertretet und rundenweise zuschlagt, zaubert oder einen Gegenstand einsetzt. Überlebt Ihr die Gift-, Feuer und Raubtier-Attacken, kassiert Ihr **Erfahrungspunkte** und klingende Goldmünzen.

KINDERLIEB • Das Ding ist auf die ganz kleinen Rollenspieler gezielt: Die Story ist noch eine Spur trivialer als die anderer Software-Märchen, der Schwierigkeitsgrad so niedrig, daß sich Mystic Quest quasi von selbst spielt. Kindisch auch die Übersetzung, die aus den Attacken der Gegner "Alpenjodeln" und "Disco-Musik" macht. Auf der anderen Seite ist die Benutzerführung teils unnötig kompliziert – die seitlichen Taster setzt Ihr z.B. nur bei der Wahl Eurer Waffe ein. Die schnucklige Mini-Grafik neigt in Dungeons zur Unübersichtlichkeit: Was Wand ist und was Fußboden merkt Ihr teils erst, wenn Ihr mit dem Kopf bereits ein paar Mal gegen den Fels gelaufen seid. Alle anderen Aspekte sind positiv: Heroischer Soundtrack, Monster, die nach ein paar Treffern ihr Aussehen verändern und massig Magie. Leicht enttäuschend, auf dem deutschen Markt dennoch konkurrenzlos.





Gekämpft wird überall und mit allen Mitteln: Winnie bevorzugt als Waffe die Katzenklaue , die Magierin Phobia Armbrust und Vernichtungszauber.



MBIT 4

HERSTELLER	SQUARE
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	NINTENDO
GRAFIK	59 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	76 %

Kindisch, aber dennoch etwas phantasielos: Monstergekloppe am laufenden Band, große Labyrinthe, niedliche Grafik.

Erfahrungspunkte (EPs, im Englischen "Experience Points") sind das A und O des Fantasy-Rollenspiels. Ihr werdet für jeden gewonnenen Kampf damit belohnt: Mickrige Monster überlassen Euch nur wenige EPs als Siegesprämie, mächtige Feinde gleich einen ganzen Haufen. Nach einer bestimmten Anzahl erklimmt Euer Held die nächst höhere "Erfahrungstufe". Für Mystic Quest-Helden bedeutet das eine gesteigerte Widerstandsfähigkeit gegen feindliche Attacken.

Entwickler: Psygnosis, England

Dracula



Da gefriert das Blut in den Adern: Zwischendurch unterhalten Euch Original-Filmszenen.



Die exquisiten Kameraschwenks und Hintergründe entstanden auf Silicon-Graphics-Workstations.



Brücke des Todes – die brüchigen Bretter sind nicht sehr vertrauenserweckend.

Anders als bei der Super-Nintendo-Variante wurde die Spielfigur nicht gezeichnet, sondern digitalisiert. Dabei werden die Bewegungen eines Schauspielers mit der Kamera festgehalten, die Bilder einzeln in den Computer gescannt und in ein steuerbares Bildschirmwesen umgewandelt.

CD

Mit halbjähriger Verspätung kommt die CD-Version von "Bram Stoker's Dracula" in die Geschäfte. Ursprünglich sollte die Silberscheibe bereits im April erscheinen, wurde aber vom Hersteller wegen spielerischer Mängel mehrmals zurückgezogen und überarbeitet. Daß die CD jetzt erscheint, liegt an der Sogwirkung der Video-Veröffentlichung.

Da der japanische Mediengigant Sony zu den Produzenten des Films zählt, konnten die Spieledesigner auf Originalschauplätze, Filmausschnitte und zusätzlich gedrehte Szenen zurückgreifen. Mega-CD-Besitzer dürfen so Intros und Zwischensequenzen aus dem Kinofilm bewundern. Für den Spielablauf benutzte Entwickler Psygnosis aber keine Realfilmtechnik, sondern modernste Grafikcomputer von Silicon Graphics. Auf diesen Workstations schufen die Designer perspektivisch fließende Landschaften und Hollywood-reife Kameraschwenks durch unheimliche Schloßräume. Der **Held** ist Jonathan Harker, spielerisch beschränkt sich sein Aktionsradius auf eine Ebene – er geht nach rechts und weicht manchmal nach links zurück. Einzige Ausnahme ist Spielabschnitt sechs, wo Ihr per Pferd unterwegs seid. Harker springt über Abgründe und Ungeziefer oder wehrt sich mit Tritten und Faustschlägen gegen Geister und fliegende Monster. Am Ende jedes Levels tretet Ihr gegen Dracula persönlich an, der Euch als Werwolf, alter Mann, Fledermaus und als jugendlicher Blutsauger begegnet. Insgesamt müßt Ihr sieben Levels überstehen, um die Herzensdame Mina aus den gierigen Händen der Vampire zu retten. Als Extras findet Ihr Energie, zusätzliche Leben und Continues, sowie Knoblauch, der Euch kurzzeitig unbesiegbar macht.

BLUTARM • Irgendwann mußte das "Werk" ja mal veröffentlicht werden – und scheinbar hat sich seit Sommer nicht viel getan. Die Grafik verzichtet auf Scrolling der alten Schule und beeindruckt durch flüssig vorbeiziehende Landschaften, die Musik verbreitet morbide Gruselatmosphäre. Leider ist das schon alles – ein derart simples Spielprinzip haben wir seit "Shadow of the Beast" nicht mehr vermißt, denn heutzutage sollte ein Bildschirmheld mehr können, als nur nach rechts zu wandern. Da die Steuerung träge ist und die Feinde in unbesiegbaren Massenformationen angreifen, endet Harker ebenfalls schnell als untoter Blutegel. Die Filmszenen sind mies digitalisiert – derart schlechtes Full-Motion-Video habe ich noch nie gesehen. Wer CD-Spiele sammelt, sollte sich das Spiel einmal ansehen, wer spielerische Unterhaltung sucht, sollte woanders Ausschau halten.





Erst keiner und dann alle: Nur selten muß sich Jonathan gegen eine geballte Monster-Übermacht wehren.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	62 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	38%

Einfältiges Simpel-Spiel mit eindrucksvoller Musik und interessanter Optik aus dem Grafik-Computer.

Entwickler: Psygnosis, Travellers Tales • **Produzent:** Rich Robinson • **Programmierung:** Chris Stanforth • **Grafik:** Mark Stohle, Andy Ingram, Gary Burley

Dracula



Im Wald ballert Jonathan mit der Schrotflinte auf die herumkrabbelnden Viecher.

SN

Nach Francis Ford Coppolas Filmvorlage entstand dieses Spiel zur geheimnisvollen Figur das Grafen Dracula. Der Fürst der Dunkelheit hat sich die Freundin unseres Helden geschnappt und in sein Schloß verschleppt. Jonathan Harker kann sie nur vor ihrem Schicksal bewahren, indem er sich Zugang zu den Gemächern des Grafen verschafft und dort mit seinem Holzpflock für Ruhe sorgt. Bevor Ihr dem Untoten an die Wäsche geht, bekommt Ihr es mit dessen Gefolge zu tun: Zähnefletschende Wölfe springen Euch auf dem Weg durch den Wald an, im Schloß selbst warten Draculas Diener auf Euch. Vor Euch liegen sieben Levels, die in verschiedene Sektionen unterteilt sind. An Extras werden dem Jonathan-Sprite stärkere Waffen und Power-Ups gereicht.



AUSGESAUGT • Wie man ein altes Spielprinzip recycled, beweist Psygnosis mit diesem Modul: Hintergründe und Engegner erinnern an "Shadow of the Beast", die Spielmechanik der beiden Jump'n'Runs ist identisch. Dernnach heften Sonys Filmumsetzung die gleichen Makel an: Spielerisch kocht Draculas Vampirsuppe auf Sparflamme, grafisch habe ich schon weit beeindruckendere Horrorszenarios gesehen. Nur im Vorspann bringen die Grafiker einigermaßen 'rüber, was im Spiel abgehen sollte. Im Gegensatz zu mageren Grafik, stümpferhaften Animationen und unfairen Spielabschnitten fällt nur die stimmungsvolle Musik positiv auf. Auch die standhaften Fans von "Shadow of the Beast" sollten Dracula in seinem Modulsarg ruhen lassen. Dieses niodrige Spiel ist seinen Preis nicht wert.

MBiT 8

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	49 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	38 %

Da nimmt selbst Dracula Reißaus: Das Spiel zeugt von Phantasielosigkeit und Inkompetenz der Programmierer.

Produzent: Bert Schroeder, James Maxwell • **Design:** James Maxwell • **Programmierung:** Joey Headen, John O'Brien, Andrew Green • **Grafik:** Stephen Thompson, Mike Hume • **Sound:** Eric Hammond, Spencer Nielsen, Brian Coburn

Joe Montana's NFL CD

***Joe Montana** ist der berühmteste Akteur unter den aktiven Quarterbacks. Mit der legendären Nummer 16 gewann er bei den San Francisco 49ers vier Mal den Superbowl. Nach zwei von Verletzungen geprägten Jahren wechselte er im Sommer zu den Kansas City Chiefs.*



Lange hat es gedauert, jetzt ist es da: "Joe Montana's NFL Football CD" ist das erste Sportspiel für das Mega-CD, das auch außerhalb Japans erhältlich ist. Spielerisch basiert der Titel auf der bekannten "Joe Montana"-Serie, von der Sega bereits drei Modul-Teile veröffentlichte. Grafisch gingen die Entwickler, die bereits für die sensationellen Bat-Mobil-Szenen auf der "Batman Returns CD" verantwortlich waren, völlig neue Wege: Ihr betrachtet das Spiel nicht mehr von oben oder von der Seite, sondern spielt durch eine flüssig zoomende Kameraperspektive in 3-D. Je nach Spielsituation bewegt sich der Bildausschnitt schräg hinter den Quarterback oder folgt in Großaufnahme den Running Backs und Receivern. Bei Fieldgoals "fliegt" Ihr im Stadion hinter dem Ball her, um zu sehen, ob das Lederei erfolgreich zwischen den Pfosten landet. Als Zeitlupe wählt Ihr zwischen drei verschiedene Perspektiven: Eine Helmkamera direkt hinter den Spielern, eine übersichtliche Schrägsicht und eine Stadionkamera, die das Treiben von einer erhöhten Tribüne verfolgt.



Drei verschiedene Zeitlupenperspektiven erlauben eine Analyse des letzten Spielzugs.



Die Stärken der 28 NFL-Mannschaften lest Ihr im statistischen Diagramm ab.

Durch die Rechenpower des Mega-CD werden nicht nur die Zoom-Effekte, sondern auch aufwendig animierte Riesen-Sportler ermöglicht. Dabei kommt es schon einmal vor, daß einem Akteuer noch einem harten Tackle der Helm wegfliegt und er benommen liegenbleibt. In spielentscheidenden Szenen erhaltet Ihr per Filmeinspielung Tips von **Joe Montana**, außerdem kommen zu jedem Spielzug digitalisierte Kommentare der Quarterback-Legende von CD.

Von der technischen Seite abgesehen präsentiert sich das Spiel wie gewohnt: Ihr wählt Euer Lieblingsteam aus 28 NFL-Mannschaften, bestreitet Freundschaftsspiele oder kämpft Euch durch eine komplette Saison mit Playoffs. Dabei wird der aktuelle Tabellenstand auf der Mega-CD-Batterie gespeichert. Zur Belohnung für einen Superbowl-Sieg dürft Ihr gegen die zehn besten Teams der Geschichte antreten.

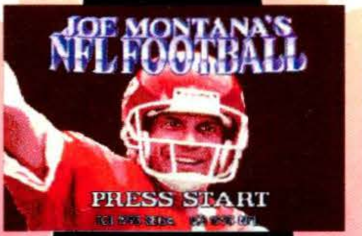
Im Spiel wählt Ihr als Headcoach aus Dutzenden von Spielzügen die richtige Taktik und steuert die Football-Cracks in der Offensive, in der Defensive oder die Special-Teams bei Punt, Kick-Off und Fieldgoals.

High-Tech-Football • "Montana NFL CD" ist mit seinen realistischen Bewegungsabläufen und eindrucksvollen Zooms das grafisch beste Sportspiel. Coole Zeitlupenperspektiven, gute Soundeffekte, FMV-Sequenzen von Montana und ein Intro im TV-Stil lassen bei der Präsentation keine Wünsche offen. Durch den Ligamodus hält auch die Motivation langfristig. Doch technische Perfektion ist nicht alles: Auf Dauer nervtötend sind die Ladezeiten nach jeder Spielzugwahl, die "Tips" von Montana helfen nur selten. Durch die zoomende Kamera gibt's Übersichtsprobleme: Es schwierig, den Paßempfänger zu finden, Running-Plays sind noch kniffliger. Trotzdem gewöhnt man sich schnell an den Spielablauf, der etwas simpler ausgefallen ist als bei der "Madden-Konkurrenz". Insgesamt bietet "Montana NFL CD" ein ordentliches Football-Spiel mit außergewöhnlicher Optik.





In der Pro-Formation stehen beide Running-Backs seitlich versetzt hinter dem Quarterback.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	81 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	74%

Spielerisch Hausmannskost, grafisch Gourmet: Football mit einem sprechendem Joe, grandioser 3-D-Optik und NFL-Ligamodus.

IT'S A MAN!AC

CD

Entwickler: LucasArts • **Produzent:** Greg Hammond •**Design:** Ron Gilbert • **Programmierung:** Dave Grossman, Tim Schaefer • **Grafik:** Steve Purcell, Mark Ferrari, Mike Ebert, Martin Cameron • **Mega-CD-Adaption:** Dianna Myers, Justin Graham, Vince Lee • **Sound:** Micheal Land, Barney Jones, Andy Newell, Patrick Mundy

The Secret of Monkey Island

Das Adventure um den Piraten-Trottel Guybrush Threepwood ist inzwischen drei Jahre alt. Ursprünglich versuchte er, auf PCs das Geheimnis von Monkey Island zu lüften und nebenbei LucasArts zum führenden **Adventure-Produzenten** zu machen. Nun erobert er dank JVC auch die Konsolenwelt.

Die Handlung beginnt auf der Karibik-Insel Melee Island: Kaum, daß ihm der erste Bartflaum wächst, beschließt Guybrush, ein gefürchteter Pirat zu werden. Dazu treibt er sich in Hafenkneipen herum und erhält von drei trinkfreudigen Seebären eine Prüfung: Um in die Gilde der Freibeuter aufgenommen zu werden, sind drei Aufgaben zu lösen: Guybrush muß den gefürchteten Schwertmeister im Zweikampf besiegen, den geheimnisvollen Schatz der Insel finden und ein Artefakt aus der Sammlung der Gouverneurin klauen.

Dazu steuert Ihr den Helden von einem malerischen Schauplatz zum anderen, sammelt hilfreiche Gegenstände ein, um kleine Rätsel zu lösen. Außerdem unterhaltet Ihr Euch mit anderen Charakteren, die zwischen nutzlosem Seemannsgarn auch so manchen wertvollen Tip zu erzählen haben.

Wie es das Schicksal will, stellt sich der Schatz als T-Shirt heraus, der Schwertmeister ist eine nette Dame, die eher mit Beleidigungen denn mit Fechtcharaden zu bezwingen ist. Der dritte Teil der Prüfung macht Guybrush vollkommen unzurechnungsfähig, denn er verliebt sich in die reizende Gouverneurin Elaine Marley. Leider steht dem jungen Glück ein Bösewicht entgegen: Der untote Piratenkapitän LeChuck verschleppt die Schöne mit seinem Geisterschiff auf die sagenumwobene Insel Monkey Island. Nun müßt Ihr eine Mannschaft zusammentrommeln, dem Gebrauchtschiffhändler einen alten Kahn abschwatzen und Euch auf die Suche nach Elaine machen.

Für jede Bildschirmaktion klickt Ihr per Joypad einen kleinen Befehlssatz an, der Guybrush sprechen, laufen oder etwas aufheben läßt. Der Batteriespeicher des Mega-CD wird nicht genutzt, dafür dürft Ihr ständig ein Paßwort abrufen, mit dem Ihr beim nächsten Mal wieder an derselben Stelle einsteigt. Die Bildschirmtexte sind in Englisch, eine deutsche Version wird wahrscheinlich nicht in die Geschäfte kommen.



Der erfahrene Seeräuber hat in seiner Grog-Laune allerhand Neuigkeiten zu erzählen.

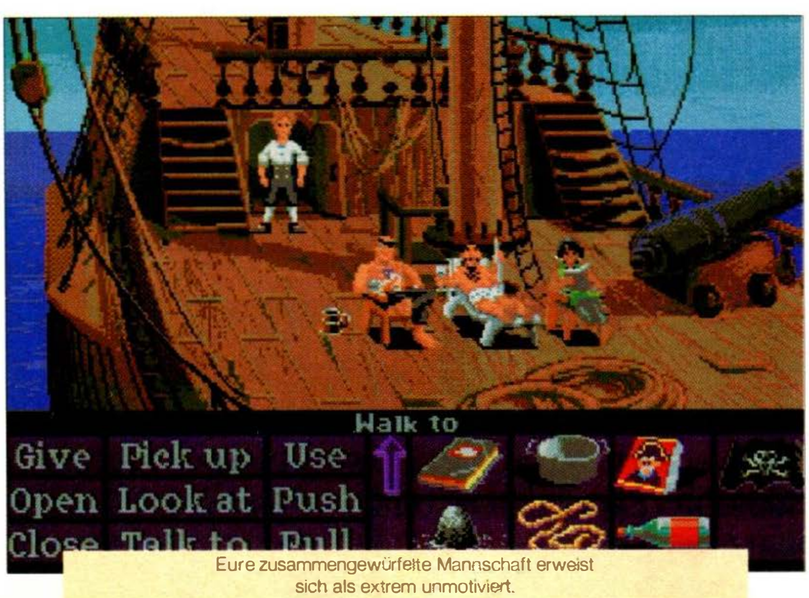


Eine weitere Lektion: Fecht-Duelle werden nicht nur mit Technik, sondern mit flinkem Mundwerk gewonnen.

Auf PCs feiert LucasArts einen Adventure-Erfolg nach dem anderen: "Monkey Isand" wurde mit dem nicht minder genialen und witzigen "LeChuck's Revenge" fortgesetzt. Indiana Jones erlebte sein viertes Abenteuer in "Fate of Atlantis". Beide Spiele sind übrigens für eine Mega-CD-Veröffentlichung vo gesehen.

KONSOLEN-COMEBACK • Das Geheimnis der Affeninsel führt Mega-CD-Besitzer aus der Sackgasse von dumpf-hektischen Ballerspielen und blöden Jump'n'Runs: Das intelligente und witzige Adventure fordert statt schnellem Feuerfinger Kombinationsgabe, Überlegung und den richtigen Einfall zur richtigen Zeit. Action gibt es keine, dafür habt Ihr am umfangreichen Spiel lange zu knabbern. Wer das Abenteuer vom PC kennt, darf keine Wunderdinge erwarten: Die Grafik ist etwas blaß, das Scrolling ruckt, und längere Ladezeiten halten öfter als erwünscht auf. Besonders bei textintensiven Stellen wird das Warten auf den nächsten Satz zum Geduldspiel. Trotzdem spielt sich die CD angenehm und entspannt, unfaire Stellen und Heldentode gibt's nicht. 'Monkey Island' ist trotz der bescheidenen Umsetzung ein absoluter Klassiker und eine Alternative zum sonstigen Konsolen-Einerlei.





Eure zusammengewürfelte Mannschaft erweist sich als extrem unmotiviert.



HERSTELLER	JVC
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	69 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	87%

Ein klassisches Adenture-Meisterwerk mit genialem Wortwitz und Gags, aber langen CD-Wartezeiten.

Entwickler: Software Creations • **Produzent:** John Pickford, Ste Pickford • **Design:** John Pickford, Ste Pickford, Lyndon Brooks, John Buckley • **Programmierung:** John Buckley • **Grafik:** Lyndon Brooke, Ste Pickford, Dan Whitworth • **Sound:** Geoff Pollin, Tim Pollin

Plok

Software Creations veröffentlicht die entwickelten Spiele nicht selbst, sondern produziert im Auftrag von anderen Software-Häusern. Vor einigen Jahren wurde exklusiv für Computersysteme programmiert (u.a für Activision und U.S. Gold), seit kurzem widmet sich das englische Team auch den Konsolen. So entstand beispielsweise die 3-D-Grübelei "Solstice" fürs NES bei Software Creations.

Am nächsten Schönheitswettbewerb würde er bestenfalls als Zwischendurch-Clown eine Teilnahmechance bekommen, sein Outfit ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Und trotzdem hat "Plok" das Zeug zum Superhelden: Das gelb-rote Bewegungstalent kann seine Gliedmaßen als Wurfgeschosse einsetzen. Zwei Arme plus zwei Beine macht vier Bumerangs, denn glücklicherweise kehren sie nach einigen Pixeln Rundflug wieder zu Plok zurück. Wenn wir jetzt noch verraten, daß die Levels in alle Richtungen scrollen und gelegentlich Extras lauern, dann habt Ihr das Spielgenre schon erraten. Richtig, "Plok" tummelt sich in der "Sonic"- & "Mario"-Domäne: Ein neuer Jump´n Run-Protagonist ist geboren.

Normalerweise hat Plok keinen Bock aufs Rampenlicht – wenn er nicht so tierisch auf Fahnen stehen würde. Genau, simple Fahnen. Aber nicht irgendwelche Fahnen. Auf seiner Heimatinsel Famosa hat er all seine bevorzugten Orte mit Flaggen abgesteckt, auf seinem Haus baumelt die Lieblingsfahne. Um Plok zu überreden, gut vierzig Levels zu behüpfen, wird nicht seine Freundin entführt (die hat schon längst Fahnenflucht begangen), sondern die geliebte Flagge gemopst. Die Gauner haben sich damit auf die Nachbarinsel Pota Pota abgesetzt und erwarten Ploks Rachefeldzug. Plok läßt sich nicht lange bitten, schippert zur Piratenbucht und startet sein Jump´n´Run-Abenteuer.

Zu Beginn verteidigt sich Plok mit Händen und Füßen. Sind all seine Gliedmaßen im Einsatz, hüpft Plok notgedrungen vorwärts. Unterwegs lauern nicht nur die Genre-typischen Bösewichte, sondern auch allerhand Muscheln. Diese sollte unser Held fleißig einsammeln, denn bei ausreichendem Verzehr winkt ein Bonusplok. Will Plok einen besonders weiten Satz über Gegner oder Abgründe hinweg tun, dann rollt er sich "Sonic"-mäßig zusammen und wirbelt über das Hindernis hinweg. Allerdings darf er dabei niemanden berühren, sonst droht Energieverlust. Auch das beliebte "Feind von oben erhüpfen" ist ihm untersagt. Dafür stolpert Plok häufig über Geschenkpakete, die ihm vorsorgliche Programmierer hinterlassen haben. In den Präsenten verbergen sich Verwandlungsextras, die Plok für einige Sekunden in gut zehn verschiedene Outfits verwandeln. Ein paar Beispiele: Plok besteigt den "Plokopter", nimmt im Millenium-Falken-Nachbau Platz, klettert in einen Schützenpanzer und brettert mit dem Off-Road-Jeep dem Sonnenuntergang entgegen. Wenn Ihr ein Auge auf die Bilder rechts oben neben der Überschrift riskiert, seht Ihr einige Geschenk-Extras in voller Pixelpracht.

Zurück zur Story: Hat Plok das knappe Dutzend Levels auf Pota Pota samt Obermotz erledigt, paddelt er zurück ´gen Famosa, um schließlich das Eiland Nostalgia zu besuchen. Muß er anfangs "nur" den Level-Ausgang finden und dort eine Fahne hissen, verlangen die meisten Famosa-Spielstufen etwas mehr.



Zu Beginn des Spieles stattet Ihr der Insel Pota Pota einen Besuch ab....



...um später die Levels auf Ploks Heimateiland Famosa in Angriff zu nehmen.



Das Endgegner-Duo auf Pota Pota ist harmlos: Wer cool bleibt, ballert die Fieslinge in Nullkommanichts ab.



Das orangene Knäul in der Mitte ist Plok: Dank dem Wirbelsprung kann er höher und weiter als normal hüpfen.



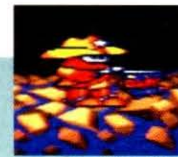
Startschuß für einen neuen Level: Plok steht nicht unter Zeitdruck und kann sich gemütlich voranarbeiten.



Um einen Level zu schaffen, muß Plok die Fahne hissen: Diese trifft allerdings nicht seinen Geschmack.






Bevor Plok entkommen darf, hat er eine Menge Flöhe zu vernichten, die sich in abgelegenen Gegenden aufhalten. Nicht nur der Schwierigkeitsgrad, auch die Größe der Levels wächst mit zunehmender Spieldauer. Paßwörter gibt´s leider ebensowenig wie eine Batterie, dafür dürft Ihr Euch "Plok-ontinues" besorgen. Für einen modernen Geschicklichkeitstest versteht es sich von selbst, daß versteckte Bonusgegestände und Geheimkammern zur Auflockerung des Hüpfgeschehens beitragen. Wißt Ihr nicht mehr weiter und seht eine Zielscheibe, schleudert doch mal eine Gliedmaße darauf und schon wird – wie von Geisterhand – die Hintergrundgrafik umgebaut. Allerdings bezahlt Ihr die Strukturreform mit dem Verlust eines Armes bzw. Beines. Wer nicht in Kürze ohne Extremitäten dastehen will, sammelt sein Wurfgeschoß wieder auf: Fein säuberlich wurde es an einen nahe postierten Kleiderbügel gehängt – Ordnung ist das halbe (Über-) Leben. Besondere Aufmerksamkeit solltet Ihr auch leckeren Früchtchen widmen – und sie vor allem nicht vorschnell vernaschen. Wenn Ihr das Obst nur lange genug anschießt, wird es manchmal platzen. ab und zu öffnet sich allerdings ein **Warplevel**.


In den Geschenkboxen verbergen sich Verwandlungsextras, die Plok sehr gerne in Anspruch nimmt (siehe ganz oben).

Speziell für die deutsche Version, die ab Anfang ´94 erhältlich ist, wurde der harsche Schwierigkeitsgrad etwas gesenkt und das Continue-System überarbeitet. Die zur Zeit erhältlich US-Version bietet diese Vorzüge nicht.

Testmuster von CWM, Bad Harzburg, Tel.: 05322/54081

Im dritten Level lauert bereits ein Warp: Folgt dem Pfeil zur Pflanze mit der Frucht in der Mitte und sammelt diese nicht auf. Schießt auf die Frucht, bis diese den Weg zum Warpspiel öffnet.






WAS IST PLOK? • Ein neuer Kinderstar? Ein Geräusch, wenn das Modul auf den Boden fällt? Ein seltsames Wesen, das mit Körperteilen um sich wirft, aber trotzdem nicht an Lepra leidet? Das neueste Jump'n'Run aus der "Battletoads"-Schmiede ist witzig, solange Ihr etwas Neues entdecken könnt. Die Verwandlungen sind gelungen, die Levels groß, die Feinde bunt. Spätestens, wenn Ihr im x-ten Level zum zehnten Mal dasselbe machen müßt, stellt sich etwas Müdigkeit ein. Trotzdem ist die Reise durch die Kontinente spaßig und lebt nicht zuletzt von der phänomenalen Musikbegleitung – Mundharmonika und Akustik-Gitarren hat man bisher selten auf Konsolen gehört. Wer Jump'n'Runs mag, kann mit Plok nicht falsch liegen, denn das Modul bietet neben alten Spielelementen jede Menge frischer Ideen. Was Plok darstellen soll, weiß ich aber noch immer nicht.




In Extremsituationen benutzt Plok ungewöhnliche Fortbewegungsmittel wie diese Plattform mit Raketenantrieb.

TURN IT LOUDER • Was für eine Musik! Der Titelsong sollte als Single ausgekoppelt werden, gefolgt von der Obermotz-Melodie. Rock, Pop, Tekkno: "Plok" schreckt vor keinem Genre zurück. Hat man sich schließlich dazu durchgerungen, das Spiel zu starten, sinkt der Adrenalin-Spiegel erstmal ab. Nur ein simpies Jump'n'Run mit Kiddie-Grafik? Voreilige Tester mögen dies behaupten, doch "Plok" belohnt den tapferen Joypad-Fan mit einer Vielzahl an Giganto-Levels, optischen und spielerischen Gags am laufenden Pixel und wunderschön-verdrehter Comic-Grafik. Je später die Runde, desto packender das Szenario. Die Verwandlungsextras werden geschickt gestreut, Warpzonen und Bonuskammern wecken den Forschergeist. Zum finalen Happy-Hopser fehlt nur Batterie oder Paßwort – angesichts von etwa vierzig (teils verdammt großen) Spielstufen ein nerviger Lapsus.





Rechts unten ist zu sehen, wieviele Flöhe Plok noch erledigen muß, ehe sich der Ausgang zur nächsten Spielstufe öffnet.



MBiT 8

HERSTELLER	TRADEWEST
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	72 %
SOUND	84 %
SPIELSPASS	80 %

Kitschig-humorvolles Jump´n´Run mit "A"-ha-Effekt: Abgedrehte Grafik, Abrock-Akustik und astreiner Spielwitz.

MAN!AC EMPFIEHLT

DIE BESTEN DES JAHRES

Für das Actionspiel ist jede Konsole geeignet: Für das Mega Drive sind zirka 50 Baller-, Prügel- und verwandte Spiele erschienen, für das Super Nintendo nur geringfügig weniger. Hardwaremäßig hat keine der beiden 16-Bit-Geräte ernstliche Probleme mit der Darstellung größerer Sprite- und Geschoßmengen – lediglich bei mieser Programmierung schaltet das Super Nintendo ein paar Geschwindigkeitsstufen zurück. Für die Protz-Konsole Neo Geo gibt's übrigens ausschließlich Actionspiele – für jeweils drei- bis vierhundert Mark erhaltet Ihr eine Spielballen-geprüfte Action-Platine.

Was sich rührt, wird abgeballert, was sich nicht bewegt wird auch zerschossen: Das Actionspiel (egal ob prügeln oder feuern) brachte vor Jahren das Videospiel in Verruf, galt als dumm, phantasielos und Hemmschwellen-senkend. Dabei verbrachten einige der klügsten Köpfe der Computerindustrie ihre Jugend mit "Space Invaders" und "Defender". Die kriegerischen Szenarien fordern die Hardware bis zum Letzten, schreien nach Multi-Layer-Parallax, 256 Sprites und simultanem Viel-Kanal-Sound. Ballerspiele sind die Produkte von Technikern, denen geschickte Programmierung wichtiger ist, als ein hochgeistiges Spielprinzip. Wer beim Actionspiel für eine Sekunde die Achtsamkeit verliert oder mit schweißnasser Hand vom Joypad glitscht, kann seine Extrawaffen vergessen und nur auf einen gnädigen Rücksetzpunkt hoffen.



Mit der Plüschtierstaffel auf Weltraum-Tour: Das erste Nintendo-Spiel mit Polygongrafik ist gleichzeitig MAN!ACs Actionspiel des Jahres.

ACTION!

BESTES ACTIONSPIEL:

STAR WING

(NINTENDO FÜR SUPER NES)

Englisches Programmier-Know-How und japanische Spieldramaturgie verbinden sich zu einem atemberaubenden Flug in ein neues Spielezeitalter. Die Polyogonenwelt schaffte eine bessere "Krieg der Sterne"-Atmosphäre als die offiziellen "Star Wars"-Spiele – steuert den Helden Starfox und seine verwegene Plüschtier-Crew durch eine geheimnisvolle Sternenwelt, zerballert Kampfroboter und feindliche Armeetransporter. Neben dem geraden Weg zum Endgegner gibt's Abkürzungen und Profi-Routen. Selbst Joypad-Piloten, die Ihr Kampfschiff im Schlaf beherrschen, brauchen Stunden, um den Weltraum komplett zu erforschen.

NOMINIERUNGEN:

SUPER BOMBERMAN

(HUDSON FÜR SUPER NES)

Obwohl mit der Automatenumsetzung "Gauntlet 4" ein heißer Konkurrent die Arena betrat, bleibt "Super Bomberman" das beste Multi-Player-Actionspiel. Regeln gibt's beim Vier-Spieler-Gemetzel keine – wer flammenden Kettenreaktionen lachend entkommt, sich von der Extra-Schwemme nicht den Kopf verdrehen läßt und auch die letzte Bombe überlebt, ist der Sieger. Dieses Spiel checkt jeder und liebt jeder – das optimale Lockmittel auch für überzeugte Joypad-Muffel.



Als Multi-Player-Spiel ungeschlagen: Das japanische Bomberman als "Super Bomberman" auf dem Super Nintendo.

COBRA COMMAND

(SEGA FÜR MEGA CD)

Ein ungewöhnliches Ballerspiel, das Euch in eine martialische Zeichentrickwelt versetzt: Nur von der Stimme des unsichtbaren Co-Pilotens begleitet, steuert Ihr Euren Helikopter durch eine Grafik- und Soundorgie, die direkt von CD geladen wird. Im Kugel- und Raketenhagel fällt's kaum auf, daß Ihr nur über die Bordkanone in die furiose Handlung eingreifen könnt.



Die CD macht's möglich: Balleraction in Zeichentrickqualität – und das über zehn grafisch unterschiedliche Levels.

EN SPIELE RES 1993



Großgewachsene Helden und liebevoll ausgearbeitete Hintergründe machen den 118-MBit-Koloß zum einzig ernstzunehmenden "Street Fighter 2"-Konkurrenten



Die Hardware-Power des Mega-CD-Prozessors genutzt: "Thunderhawk" der englischen Programmierer Core.



Mit originellem Levelaufbau, Überraschungen und Vorzeige-Technik rasen die "Gunstar Heroes" in die Action-Elite.

Thunderhwak
(Core für Mega CD)

Die englischen Entwickler von Core Design waren die ersten Europäer, die sich am CD-Laufwerk für das Mega Drive versuchen durften. Thunderhawk ist bereits Ihr sechster Titel und gleichzeitig eines der aufregendsten 3-D-Spiele der letzten Jahre: Auf den ersten Blick erinnert Thunderhawk an eine Hubschrauber-Simulation, doch nach dem Take Off bleiben nur Action-Profis cool. Die ultra-derbe Dauer-Ballerei schickt Euch im Tiefflug über ein digitales Schlachtfeld, wie Ihr es garantiert noch nicht auf dem Monitor gehabt habt.

Gunstar Heroes
(Sega für Mega Drive)

Fast ein Jump'n Run: Zwei Spieler, hundertmal soviele Feinde und Action total vor farbenprächtig scrollender Science-Fantasy-Landschaft. Stört Euch nicht 'dran, daß die Gunstar Heroes in keinem Film die Hauptrolle spielen und Euch nicht aus Comics entgegengrinsen: Diese Japano-Helden bringen's cooler und härter als Arnold, Stallone und die Ninja-Turtles zusammen. Außerdem dürft Ihr im Zweispielermodus mit einem Kumpel loslegen und Euch über die einfallsreichsten Action-Sequenzen und Mittelgegner der Sega-Welt freuen - dicke Überraschungen inklusive.

Samurai Shodown
(SNK für Neo Geo)

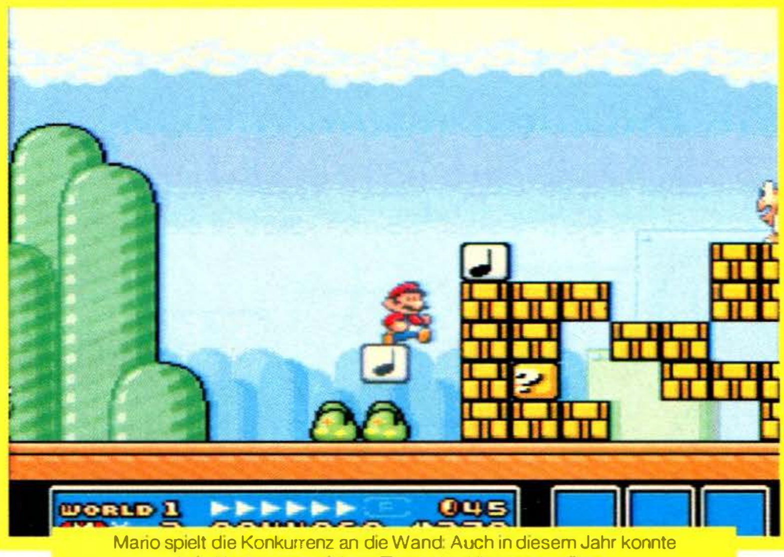
Für den Prügelfan gibt's nur eine Konsole: Auch 1993 erschienen die heißesten Kloppereien und "Street Fighter 2"-Konkurrenten für das Neo Geo. Wer das nötige Kleingeld (knapp 400 deutsche Mark) übrig hat, erhält mit "Samurai Shodown" das aufregendste unter den zahlreichen Neo-Geo-Beat 'em-Ups. Neben brutalen Splattereffekten, sattem Soundtrack und liebevoll gepinselten Hintergründen bietet Euch das Modul einen Zoomeffekt, der die fantasievollen Kontrahenten beinahe auf Bildschirmgröße anwachsen läßt. Grafisch schlagen die Samurais selbst die "Street Fighter"-Clique aus der Arena.

Street Fighter 2' Turbo
(Capcom für Super NES) und Special (Capcom für Mega Drive).

Street Fighter 2 ist mehr als ein Hype: Die Klopperei, sowohl für das Mega Drive als auch für das Super Nintendo technisch vorbildlich umgesetzt, bietet keine Extrawaffen, ein winziges Spieluniversum und "nur" 12 Spielfiguren. Gerade deshalb findet das Spiel weltweit seine Fans: Prügeln pur, mit übermenschlichen Bewegungsabläufen, hyperrealistisch und ruckfrei dargestellt. Besonders den 12 Hauptdarstellern haben die Entwickler viel Sorgfalt zukommen lassen.



Mit neuen Klamotten bekleidet liefern sich die beiden Altstars Ryu und Ken packende Duelle



Mario spielt die Konkurrenz an die Wand: Auch in diesem Jahr konnte kein Konkurrenzspiel am Thron des Klempners sägen.

JUMP'N RUN

Die Extras hängen meist ganz oben, Plattformen darf man nicht vertrauen und den Level verläßt man erst, wenn auch der letzte Winkel durchstöbert ist. Die wichtigsten Regeln der Hüpfspielwelt stehen seit "Donkey Kong", "Lode Runner" und "Miner 2049", wobei dezente Action- und Rollenspielelemente das Jump´n´Run-Genre inzwischen bereichern. Der Spieler wird zum Jäger und Sammler. Ausdauer, ein guten Blick für Entfernungen und eine gehörige Portion Wagemut und Neugierde solltet Ihr mitbringen, dann seid Ihr Eurem Gegner immer einen Sprung voraus.

Eines der ältesten und wichtigsten Spielegenres ist eine Domaine der Joypad-Artisten. Den wenigen Computertiteln stehen Hunderte von Modul-Jump'n'Runs gegenüber. Das Mega Drive hatte in diesem Jahr die Nase vorn und war der Tummelplatz der begabtesten Hüpfspielhelden. Nachdem selbst Konamis "Tiny Toons" Anfang des Jahres auf dem Mega Drive debütierten, fehlt der Sega-Gemeinde lediglich ein "Super Mario".

Bestes Jump'n Run:

Super Mario All-Stars
(Nintendo für Super NES)

Vier Spiele zum Preis von einem: Nintendo konnte 16-Bit-Jüngern kein schöneres Geschenk machen. Neben dem Original mit beschaulichen acht Welten, der Fortsetzung und dem ultimativen Jump´n´Run "Super Mario Bros. 3", schlummern die "Lost Levels" auf der 16-MBit-Cartridge. Während die Episoden 1 bis 3 schon auf dem NES zu spielen waren, sind die "Lost Levels" eine Europa-Premiere. Es versteht sich von selbst, daß alle Spiele für ihr Super-Nintendo-Debüt optisch und akustisch aufgemöbelt wurden. Zeitlos geniale Titel zum Schnäppchenpreis.

Nominierungen:

Tiny Toons
(Konami für Mega Drive)

Konami ging 1993 in die Sega-Offensive: Mit "Buster´s hidden Treasure" erschien das bisher beste Toons-Abenteuer. Über dreißig Levels, verzwickte Endgegner, Geheim- und Alternativwege sowie versteckte Bonuswelten verzauberten die Mega-Drive-Fangemeinde.

Sonic CD
(Sega für Mega CD)

Trotz der DSP- & SFX-Offensive des Konkurrenten Nintendo bleibt Sega-Maskottchen Sonic der schnellste Held der Konsolen-Welt. Während die vielköpfige Konkurrenz noch eifrig den Erstling von 1991 kopiert, hat sich Sonic bereits auf die CD abgesetzt. Durchgehender Tekno-Sound begleitet den stachligen Helden durch vertraute Plattformwelten und neugestaltete 3-D-Sequenzen. Erstmals gibt's einen Zeichentrickvorspann und einen trendgerechten Titelsong mit menschlichen Vocals. Das rechte Jump'n'Run fürs ausklingende MTV-Zeitalter.



Jump'n'Run fürs MTV-Zeitalter: Schneller als Segas Sonic springt, rennt und purzelt kein Bildschirmstar.

Magical Quest
(Capcom für Super NES)

Als vor zwölf Monaten "Magical Quest" in die Geschäfte kam, schien für Super-Nintendo ein goldenes Jump'n'Run-Zeitalter anzubrechen. Leider blieb das fantasievolle Zeichentrick-Spiel um Mickey, Kater Karlo & Co. das, neben "Mario Allstars", einzig nenneswerte Plattformspiel des Jahres. Magical Quest bietet mehr Abwechslung als "Bubsy", "Hook" oder "Blues Brothers". Mickey's Suche ist recht kurz, davon abgesehen aber eine bunte Perle im Sortiment.


Vor einem Jahr debütierte Mickey auf dem Super Nintendo: "Magical Quest" ist ein farbenprächtiges Geschicklichkeitsspiel.

Aladdin
(Sega für Mega Drive)

Genügen Leinwand-geprüfte Cartoon-Animation, um den alten Hüpfer Mario vom Thron zu stoßen? MAN!AC meint "Nein", erkennt die optische Spitzenleistung jedoch an: "Aladdin" ist eine leichtverdauliche Jump'n'Run-Alternative in märchenhaftem Ambiente – stilvoller hüpft keine Bildschirmheld.


Das Engagement der Animationskünstler von Disney merkt man "Aladdin" (eine Coproduktion von Sega und Virgin) deutlich an. Jump'n'Run-Fans, die auf Bilderbuchgrafik nicht verzichten wollen, finden zum Zeichentrickspiel keine Alternative. Akustisch ist das Modul-Märchen mit Oskar-geehrten Melodien unterlegt.

Die besten Spiele des Jahres 1993



Keine Angst vorm Strafraum: Die Sturmspitzen von Electronic Arts trafen in den Winkel und schossen "FIFA Soccer" auf die Pole Position.

SPORT

Keine Lust auf Stehplätze im Fußballstadion, keine Chance, die San Francisco 49ers live zu sehen, kein Bock auf öde Glotz-Sessions vor der Mattscheibe? Zuschauen war gestern, heute sitzen die Spieler in der ersten Reihe! Sportspiele sind interaktiv und familiengerecht und zählen seit "Pong" zu den beliebtesten Spielgenres. Wenn der Vater mit dem Sohne um die Tabellenspitze kickt oder den Championship-Point zum Wimbledon-Titel verwandelt, ist die Wohnzimmer-Welt in Ordnung. Vorbei die Zeit, in der wir anonyme Pixel-Sportler zum Triumph führten, mittlerweile dirigieren wir die Original-Stars der NBA oder Bundesliga, wechseln sie bei schlechter Tagesform aus und bestimmen Taktik und Marschroute. Vielen Programmierern standen dabei prominente Sportexperten zur Seite – den Statistiken eines modernen Sportspiels können Sie vertrauen wie den letzten Meldungen der Sportschau. Der neueste Trend: Statt im Duett gruppieren wir uns zu viert oder mehr um die Konsole.

Nominierungen:

Madden NFL 94
(Electronic Arts für Mega Drive)

Die definitive Football-Simulation: Brillante Mixtur aus Action und Strategie, die neben authentischen Teams und NFL-Lizenz auch eine komplette Saison mit Playoffs bietet.

Bestes Sportspiel:

FIFA Soccer
(Electronic Arts für Mega Drive)

Nach mächtig ergiebigen American-Sports-Serien wendet sich Electronic Arts europäischen Sportarten zu. Mit der kanadisch-amerikanischen Co-Produktion "FIFA Soccer" prescht EA gleich im ersten Anlauf an die Tabellenspitze. Die Kombination aus ungewohnter, aber übersichtlicher Optik, schnellen und taktisch anspruchsvollen Spielzügen sowie einer phänomenalen Soundkulisse trifft ins Kreuzeck. Erfreulich, daß auf den 16 MBit auch ein toller Vier-Spieler-Modus Platz hatte. Dank "FIFA Soccer" lohnt sich die Anschaffung des "4-Way-Play"-Adapters in jedem Fall.

WWF Royal Rumble
(LJN für Super NES)

Die Fortsetzung zu "Super Wrestlemania" unterhält mit neuen Wurftechniken, berühmten Original-Catchern aus den USA und dem sagenhaften "Sechs-Spieler-im-Ring"-Modus: Zwei Hühnen werden dabei von Euch gesteuert. Die beste Wrestling-Show der Modulwelt.



In "Madden NFL 94" dürft Ihr erstmals Originalteams mit einem komplett neuen Playbook spielen.

NHL Hockey 94
(Electronic Arts für Mega Drive)

Verlustpunktfreie Fortsetzung der besten Eishockey-Serie der Welt, sowohl spielerisch als auch atmosphärisch gelungenen. Darüberhinaus erfreuen viele sinnvolle Verbesserungen zum Vorgänger "NHLPA Hockey 93".



Anstoß zm zweiten NHL-Update: Gegenüber "NHLPA Hockey 93" gibt's jede Menge Verbesserungen.

Striker
(Elite für Super NES)

Vom Underdog zum Superstar: Das Amiga-Original aus dem Jahr 1992 wollte keiner spielen, die aufgepeppte Super-Nintendo-Adaption avancierte zum Bestseller. Schnelles, technisch eindrucksvolles 3-D-Fußball mit unzähligen Optionen und Features. Das beste Nintendo-Soccer – im Mutterland des Fußballs erdacht und programmiert.



"Striker" ist das deutlich bessere Nintendo-Gegenstück zu "Ultimate Soccer" auf dem Mega Drive

Hardball 3
(Accolade für Mega Drive)

Baseball in Perfektion: Wer nur spielen will, kann in pixelgenauen Stadien zu einem Live-Kommentar auf Home-Run-Jagd gehen. Profis baden in Tonnen von Optionen, die das Kennerherz höher schlagen lassen. Alles geht: Die Batterie speichert Traumteams, Statistiken und eigene Taktiken.

Sportspieler brauchen ein Mega Drive. Zwar erschienen auch für das Super Nintendo ein paar durchtrainierte Sportknüller, die Mehrzahl der Dribbel-, Kicker- und Leichtathletik-Stars hat's jedoch auf die Sega-Konsole verschlagen. Das beste Sport-Programm bietet Electronic Arts – nach einem kurzzeitigen Nintendo-Boykott entwickeln die "FIFA"-, "John Madden"- und "NHL"-Macher nun doch wieder für das Super Nintendo.

Die besten Spiele des Jahres 1993

Abenteuer und Rollenspiele gehören zu den wichtigsten Titeln für PC- und Macintosh-Spieler. Während im Computerlager zwischen den beiden Genres streng unterschieden wird, verfließen die Grenzen auf Sega- und Nintendo-Konsolen. Die in Deutschland erhältlichen Module sind meist Mischformen, bieten Adventure-Rätsel, Rollenspiel-Mechanik und Action-Sequenzen. Dank der CD wird dieses Genre im nächsten Jahr mit zahlreichen Neuerscheinungen bereichert.



Die Mülheimer Tennis-Produktion unterstützt Hudson's Vier-Spieler-Adapter, der auch "Super Bomberman"-kompatibel ist.

Jimmy Connor's Pro Tennis Tour
(Ubi-Soft für Super NES)

Vom deutschen Entwickler Blue Byte in Szene gesetzt, fegt die Tennissimulation alle Konkurrenten vom Platz. Vier-Spieler-Option (mit dem entsprechenden Multi-Player-Adapter), Turnier-Modus und viele Schlagvarianten sprechen für das High-End-Modul.

Brett Hull Hockey
(Accolade für Super NES)

Digitaler Small-Talk mit Starreporter Al Michaels. Der 16-MBit-Koloß überzeugt mit actionlastigem Spielablauf, schmukker 3-D-Grafik und permanenter Kommentatorstimme. Ellenlange Statistiken und Options-Vielfalt runden das beste Super-Nintendo-Eishockey ab.

Rollenspiel, Strategie und Action-Adventures

Actionspiele sind zu schnell, Jump'n'Runs zu kindisch? Wie wär's mit einer hübschen Mischung aus den besten Spielzutaten: Eine atmosphärische Hintergrundgeschichte, eine unlösbare Aufgabe, viele Feinde und eine Handvoll Freunde. In Adventure- und Rollenspielen wird gewandert und geforscht, oft auch gerätselt und geredet. Im Action-Adventure müßt Ihr auch zur Waffe greifen oder einen Abgrund beherzt überspringen. Hier wie da steht Eure Spielfigur oder eine ganze Gruppe verwegener Abenteurer im Vordergrund: Rüstet Eure Streiter und Hexer aus, heilt ihre Wunden mit Magie oder Wunder-Kräutern und macht aus blutigen Anfängern strahlende Superhelden und weise Erzzauberer.



Mischung aus dem Computerspiel-Klassiker "Ultima 3" und Japano-Strategie à la "Lung Risser": Segas "Shining Force"

Bestes Strategiespiel:
Shining Force
(Sega für Mega Drive)

Das zweite Spiel der "Shining in the Darkness"-Erfinder Climax ist eines der wenigen Modul-Strategiespiele auf dem deutschen Markt: Die acht Feldzüge des Spiels sind in einzelne Schlachten unterteilt und fesseln den Bildschirm-Strategen durch wunderhübsche Märchengrafik, pflegeleichte Benutzerführung und atmosphärische Hintergrundstory für Wochen an den Monitor. Nicht ganz unschuldig am Suchteffekt sind die eingestreuten Rollenspielelemente und die witzigen Comic-Protagonisten, Drachen, Helden und putzige Tierchen.



Der neueste Streich der "Shining"-Macher Climax: Spannendes Action-Adventure mit Knuddel-Touch.



Einsteigerfreundliches Rollenspiel in buntem Märchen-Ambiente: Nintendos "Mystic Quest".

Bestes Rollenspiel:
Mystic Quest
(Square für Super NES)

Gäb's in Deutschland starke Konkurrenz und Rollenspiel-Berge wie in Japan, hätte "Mystic Quest" als bester Titel des Jahres keine Chance. Doch hierzulande gibt's zum Fantasy-Abenteuer mit pflegeleichter Benutzerführung keine Alternative – außerdem stimmen Story, Grafik und spielerische Einfälle.

Bestes Action-Adventure:
Landstalker
(Sega für Mega Drive)

Nach "Shining Force" die zweite Auszeichnung für die japanische Programmier-Truppe Climax. "Landstalker" erfreut mit isometrischer 3-D-Optik, 16 MBit Speicher und einer gehaltvollen Story. Wer auf Action mit gelegentlichen Rätseln steht, greift bedenkenlos zu.

PC Player – Computerspiele

Bestes Rollenspiel
Ultima Underworld 2
Hersteller: Origin

Bestes Adventure
Day of the Tentacle
Hersteller: LucasArts

Bestes Strategiespiel
Syndicate
Hersteller: Bullfrog

Beste Simulation
Strike Commander
Hersteller: Origin

Bestes Sportspiel:
Links 386 Pro
Hersteller: Microsoft

Bestes Actionspiel:
Commanche
Hersteller: Novalogic

DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

MEGA TRADE — SOFT & GAME AG

Für Deutschland — Für die Schweiz

SUPER NINTENDO

	DM	SFr.
Actraiser	119.-	119.-
Adv. Island.	90.-	99.-
Aero The Accr.	119.-	119.-
Addams Fam.	80.-	89.-
Another World	119.-	119.-
Aladdin	109.-	119.-
Air Driver	119.-	129.-
Asterix	119.-	119.-
Alien 3	109.-	119.-
Axeley	109.-	119.-
Bomberman	99.-	99.-
Battle Toads	109.-	119.-
Bubsy	109.-	119.-
Castelvania 4	99.-	109.-
Chessmaster	99.-	59.-
Cliffhanger	99.-	109.-
Congos Caper	109.-	119.-
Cool Spot	109.-	119.-
Crash Dummies	119.-	129.-
Chuck Rock	99.-	109.-
Cybernator	109.-	119.-
Darius Twin	109.-	119.-
Desert Strike	99.-	109.-
Dracula	109.-	119.-
Duffy Duck	119.-	129.-
Exhaust Heat	109.-	119.-
Equinox	119.-	129.-
Flash Back	119.-	129.-
F-Zero	49.-	49.-
Goof Troop	109.-	119.-
GP F 1 original.	129.-	129.-
Hook	109.-	119.-
Hyper Zone	99.-	109.-
Red October	109.-	119.-
King Arthur W.	109.-	119.-
King Monstr	99.-	109.-
Last Aktion Hero	99.-	109.-
Lemmings	109.-	89.-
Home Alone 2	119.-	129.-
Lost Vikings	109.-	119.-
Jurassic Park	119.-	129.-
Mario All Stars	89.-	99.-
Mario is Missing	119.-	129.-
Mario Kart	89.-	99.-
Mario Paint	99.-	99.-
Mario World	109.-	119.-
Mickey Mouse	109.-	119.-
Mortal Combat	119.-	119.-
Mystic Quest	89.-	99.-
Nigel Mansell	109.-	119.-
Opera. Logic B.	109.-	119.-
Paradious	109.-	119.-
PGA Tour Golf	109.-	119.-
Phalanx	49.-	39.-
Pilot Wings	69.-	59.-
Pitfighter	79.-	59.-
Plok	89.-	99.-
Ninja Caveman	69.-	59.-
Prince of Persia	109.-	119.-
Probotector	109.-	119.-
Push Over	99.-	59.-
Poky & Rocky	129.-	129.-
Road Runner	89.-	79.-
Road Riot	99.-	109.-
Robocop 3	69.-	59.-
Royal Rumble	109.-	119.-
Rummenigge M.	109.-	119.-
Samurai	109.-	119.-
Sensible Socc.	119.-	129.-
Sim City	69.-	59.-
Sky Blazer	109.-	119.-
Spinndezi	49.-	39.-
Star Wars	119.-	129.-
Starwing	109.-	119.-
Street F. Turbo	129.-	129.-
Strike Gunner	99.-	109.-
Striker	109.-	119.-
Super Soccer	69.-	59.-
Super Ghouls´s	89.-	59.-
Super R-Type	69.-	49.-
Super Tennis	69.-	49.-
Super Star W. 2	119.-	129.-
Super Swiv	119.-	129.-
Sunset Riders	119.-	129.-
Tazmania	119.-	129.-
Teenage Turtle	89.-	99.-
Test Drive 2	109.-	119.-
Terminator 2	119.-	129.-
Tiny Toon	109.-	119.-
Turtles 4	109.-	119.-
Turtels Turnament Fighter	129.-	129.-
Utopia	119.-	129.-
Young Merlin	129.-	129.-
We´re Back	109.-	119.-
Wing Command.	69.-	59.-
W. Leag. Bask.	89.-	99.-
Wrestlemania	99.-	119.-
Zelda 3	89.-	99.-
Zombies	109.-	119.-
Action Rep. Pro	99.-	99.-
Ascii Pad	45.-	49.-
Super Controller	28.-	29.-
SV 334 Pro Pad	25.-	29.-
Score master	85.-	89.-
Mario Spielbera.	25.-	29.-
Nintendo "	25.-	29.-
Zelda "	25.-	29.-
Stereo AV Kabel	25.-	29.-
SFX Adapter	39.-	39.-

SEGA MEGA DR.

	DM	SFr.
688 Attack Sub	59.-	39.-
Abrams B. Tank	59.-	39.-
Agassi Tennis	79.-	79.-
Alien 3	69.-	69.-
Alien Storm	59.-	39.-
Aladdin	99.-	99.-
Aquatik Games	69.-	69.-
Battle Toads	79.-	79.-
Bloc-out	69.-	69.-
Cliffhanger	89.-	89.-
Chuck Rock	59.-	49.-
Chuck Rock 2	99.-	99.-
Centurion	69.-	69.-
Cool Spot	89.-	89.-
Donald Duck	69.-	69.-
Davis Cup Tenn.	99.-	99.-
Dragons Fury	69.-	69.-
Dracula	109.-	99.-
EA Hockey	69.-	69.-
Ecco the Dolph.	79.-	79.-
E. Holeyfield Box	69.-	69.-
EX-Mutands	69.-	69.-
F-15 2	99.-	99.-
Fantasia	79.-	79.-
Flashback	89.-	89.-
Flintstones	89.-	99.-
F-1 Racing	99.-	99.-
F-22	69.-	69.-
Gain Ground	59.-	39.-
Galaxy Force 2	59.-	39.-
Gauntlet 4	99.-	99.-
Ghostbusters	69.-	69.-
Grand Slam Ten.	69.-	69.-
Gun Star Heroes	89.-	89.-
Hook	99.-	99.-
Indiana Jones 3	69.-	69.-
James Pond 2	69.-	69.-
James Pond 3	99.-	99.-
John Madden 93	69.-	69.-
John Madden 94	99.-	99.-
Jungle Strike	99.-	99.-
Jurassic Park	99.-	99.-
Kid Chameleon	59.-	39.-
Klax	59.-	39.-
Land Stalker	99.-	99.-
Last Action Hero	89.-	89.-
Lemmings	69.-	69.-
LHX Attack Cho.	79.-	79.-
Lotus Turbo	79.-	79.-
M. Lemieux Ho.	59.-	59.-
Mickey Mouse 1	69.-	69.-
Mickey & Donald	69.-	69.-
Micro Machines	99.-	99.-
Mortal Combat	109.-	99.-
M. Ali Boxing	99.-	99.-
NHL Hockey 94	99.-	99.-
Olympic Gold	79.-	79.-
Ottifanten	89.-	89.-
PGA Tour Golf 2	89.-	89.-
Phantasy Star 2	79.-	79.-
Popoulus 2	109.-	99.-
Puggsy	99.-	99.-
Rev. of Shinobi	79.-	79.-
Road Rash 2	99.-	99.-
Sensible Soc.	109.-	99.-
Shinning Force	109.-	99.-
Shinobi 3	89.-	89.-
Side Pocket	69.-	69.-
Sonic 2	59.-	49.-
Sonic Spinball	89.-	89.-
Streetfighter 2	109.-	109.-
Street of Rage 2	99.-	99.-
Splatter House 2	69.-	69.-
Superman	89.-	89.-
Spiderman	59.-	39.-
Tazmania	69.-	69.-
Tiny Toon	89.-	89.-
Toe Jam & Earl	69.-	69.-
Ultimate Soccer	79.-	79.-
Virtual Pinball	99.-	99.-
Wimbledon 2	79.-	79.-
Winter Olympics	99.-	99.-
Wiz´n Liz	99.-	99.-
Action Replay Pro	99.-	99.-

NES AKTION !!!!!

	DM	SFr.
Faxanadu	39,-	29.-
Snake Rattle	39,-	29.-
Open Tour Golf	39,-	29.-
Kickle Cubicle	39,-	29.-
4 Player Tennis	39,-	29.-
Blades of Steel	39,-	29.-
Hyper Soccer	39,-	29.-
Probotector II	39,-	29.-
Snow Brothers	39,-	29.-
Powerblade	39,-	29.-

Alle Spiele PALVERSION

MEGA TRADE
Ekkehardstr. 16a
78224 Singen/D
TELEFON: 07731/66634
TELEFAX: 07731/64521
Zuzüglich 10.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Ich bestelle: ______________________
____
____
System: ______________________
Vorname/Name: ______________________
Strasse: ______________________
PLZ/Ort: ______________________
Telefon: ______________________
Fax Nr: ______________________

Bitte auf Postkarte kleben oder faxen.

SOFT & GAME AG
Uraniastrasse 34
8001 Zürich / CH
TELEFON: 056/86 19 08
TELEFAX: 056/86 28 38
Zuzüglich 12.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

NEBENPREISE

Bester Hauptdarsteller:

Sparkster

Auf den ersten Blick ließ uns die seltsame Beutelratte (im Werbe-Jargon ein "schwimmfliegspringrennstarkes Opossum") völlig kalt. Doch dann entpuppte sich Sparkster, neu designter Held der "Rocket Knight Adventures", als spielerisches Allroundtalent. Knuddelig-süß wie viele seiner Konami-Kollegen überrascht Sparkster mit den verschiedensten Talenten. Im abwechslungsreichsten Jump´n´Run des Jahres marschiert er zu Fuß oder gibt als Fahrzeug-Lenker Gas, erlebt Ihr ihn schwimmend, fliegend und im Cockpit eines Kampfroboters. Dabei vergißt er nie, daß ein Held auch komische Seiten braucht: Seine selbstironischen Slapstick-Einlagen lockern die kampflastige Hüpfspiel-Handlung auf.

Bester Nebendarsteller:

Wile E. Coyote (aus „Roadrunner")

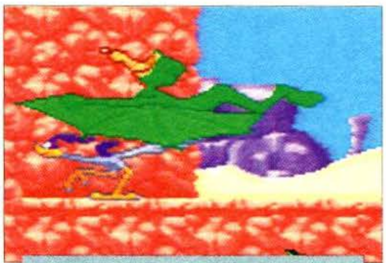
Das Leben für einen ewigen Verlierer wie Wile E. Coyote ist hart: Zwischen ihm und dem heiß begehrten Geflügel-Imbiß (Roadrunner-Burger), steht ihm immer eine Dampfwalze oder ein tiefer Canyon im Weg. Für seine artistischen, aber vergeblichen Versuche, den schnellsten Vogel der Welt zu fangen, gibt's für Loser Wily von uns den Preis für den besten Nebendarsteller. Wir alle stehen hinter ihm und seinem unermüdlichen Einfallsreichtum, denn der Vogel geht uns mit seinem ewigen "Beep! Beep!" allmählich auf die Nerven.

Beste Grafik:

Aladdin

Ein Team bewährter Disney-Künstler rückte an, um einen Filmhelden orginalgetreu auf Sprite-Format zurechtzustutzen. Das Know-How des Zeichentrick-Giganten zahlte sich aus und machte Aladdin zum optisch beeindruckendsten Konsolenspiel des Jahres. Die Animationskünstler beließen es nicht bei Kinobewährten Bewegungsabläufen, überzogener Gestik und pixelfeiner Mimik, sondern versteckten auch Insider-Gags und witzige Details in der abwechslungreichen Landschaftsgrafik. Grafische Brillanz vom Sega-Logo bis zum Abspann.

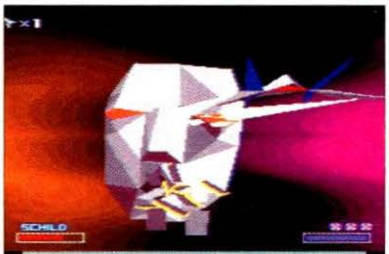




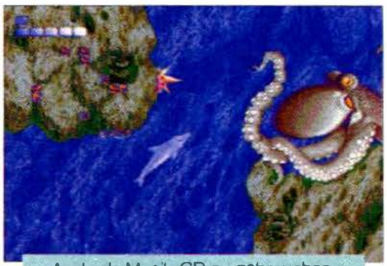
Ein ewiger Verlierer und dennoch nie um einen blöden Einfall verlegen: Wile E. Coyote aus "Road Runner".



Jump'n'Run nahe am Zeichentrick: Segas "Aladdin" sieht besser aus als alle anderen Filmumsetzungen.



Der Feind, der aus dem Cyberspace kam: Endgegner Andorf pustet Euch die Polygone um die Ohren.



Auch als Musik-CD zu gebrauchen: Bei "Ecco CD" zieht Spencer Nielsen alle Synthesizer-Register.

Bester Sound:

Ecco CD

Aus alt wird neu: Die CD-Version von "Ecco" ist identisch mit dem Modul, doch die Musik macht den Unterschied. Sphärische Synthesizerteppiche mit meditativer Wirkung verleihen dem Spiel eine klangmalerische Dimension, die die Spielatmosphäre aufwertet. Dafür verleihen wir Komponist Spencer Nielsen von Sega Multimedia den Preis für den besten Videospielsound ´93.

Beste Spezialeffekte:

Gunstar Heroes

Den Gunstar Heroes ließ das Programmierteam Treasure das geballte Know-How aus fünf Jahren Spielentwicklung zukommen. Vor ihrem Mega-Drive-Debüt erdachten die Japaner die Spielautomaten "Qix" und "The Simpons", danach die brillanten Actionspiele "Super Probotector" und "Axelay" für das Super Nintendo.

Bester Endgegner:

Andorf (aus „Starwing")

Obermotz Andorf, Hüter über die 3-D-Welt von "Starwing", saugt Euch in den Cyberspace: Die gewaltige Eisenmaske am Ende Eures galaktischen Kampffluges gehörte zu den größten Überraschungen des Jahres, verblüfft Euch mit psychodelischen Hintergrundeffekten, einem Hagel heranzoomender 3-D-Objekte und einem Bitmap-verkleideten Zauberwürfel. Auch die anderen Starwing-Endgegner sind nicht ohne – total abgefahren ist natürlich der einarmige Bandit am Ende des Geheimlevels. Nur ein Spiel bot ähnlich verrückte Gestal-

Die Besten Spiele des Jahres 1993



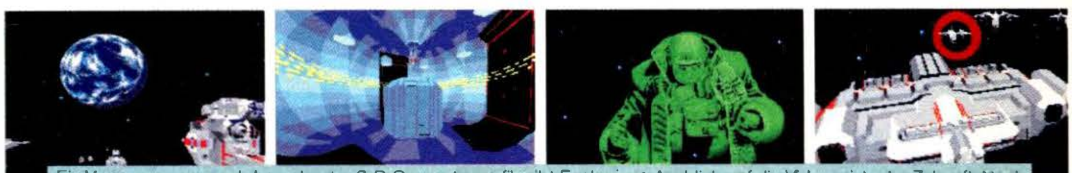
Gunstar Hero und der kleinste Feind des Jahres: Nach protzigen Action-Spielen für Konami ("Super Probotector", "Axelay") zieht Treasure das Genre gehörig durch den Kakao.

ten, begnügt sich dabei aber mit einer zweidimensionalen Darstellung: Die Endgegner der Gunstar Heroes belegen die folgenden Plätze in dieser Kategorie.

Bester Vor- Zwischen- oder Abspann:

Silpheed

Mit der CD werden sie minutenlang auf uns zukommen und uns ins Staunen versetzen, selbst wenn wir das Joypad zur Seite gelegt haben: Vor-, Zwischen- und Endsequenzen, egal ob knuddeliger Zeichentrick oder grobkörniges Full-Motion-Video, sind in Japan genauso wichtig wie die Action drumherum. In Deutschland erschienen kaum Spiele mit ausführlichen Filmsequenzen. "Silpheed" von Game Arts ist eines der Highlights auf dem Mega-CD, das nicht zuletzt durch zwei Intros, eine Zwischensequenz und den Abspann beeindruckt. Zudem ist die Technik (vorab berechnete 3-D-Computergrafik wird von CD geladen) interessant. Mit der richtigen Hardware werden dieKampfflüge gegen detailliert gezeichnete Raumkreuzer und durch futuristische Polygonwelten auch in Echtzeit möglich. Betrachtet den Polygonzauber als einen Vorgeschmack auf zukünftige Spielerlebnisse im nächsten Jahrtausend.

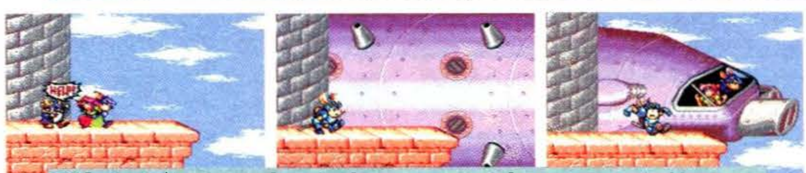


Ein Vorspann aus vorab berechneter 3-D-Computergrafik gibt Euch einen Ausblick auf die Videospiele der Zukunft. Nach dem ersten Level folgt die zweite (und beste) Introsequenz, wer die fünf nächsten Welten überlebt, sieht einen weiteren Computerfilm. Zählt man den Abspann dazu, glänzt "Silpheed" (Game Arts für Mega CD) mit dem tollsten Drumherum.

Beste Slapstick-Einlage:

Sparkster (aus „Rocket Knight Adventures")

James Pond als wandelnde Erdbeere in "Operation Starfish", die Kapriolen der Tiny Toons, Japano-Komik à la "Gunstar Heroes" oder US-Humor in "Bubsy" – die Suche nach dem lustigsten Spiel des Jahres 1993 viel uns schwer. Die aussichtsreichsten Kandidaten wurden noch einmal durchgespielt ("Wie wär's mit dem piepsigen Brückenwächter aus Young Merlin?"), doch letztendlich behielten auch in dieser Kategorie die "Rocket Knight Adventures" die Nase vorn. Die Gag-Quantität und -Qualität des Konami-Titels verweist die obengenannten Konkurrenztitel auf die Ränge. Sparkster rast durch eine aufgebrachte Hühnermeute, staunt sich beim Auftritt besonders mächtiger Feinde die Kullaugen aus dem Kopf, bleibt beim Anblick von Schweinekriegern mit brennendem Hinterteil völlig cool. Witz und Humor kommen bei dieser actionreichen Jagd nicht zu kurz.



Der Preis für die beste Slapstick-Szene geht an das Gag-Feuerwerk aus "Rocket Knight Adventures", das 1993 für gute Laune sorgte: Ob endloses Schweine-Raumschiff oder die Fahrt durch den Hühnerstall – Sparkster schlägt alle.



Ein Geschenk vom Endgegner? In Gunstar Heroes müßt Ihr darauf und auf glotzende Kühe im Hintergrund gefaßt sein.

Beste Technik:

Thunderhawk

Für eine Überraschung sorgten die Mega-CD-Pioniere von Core Design: Wer bislang dachte, ein CD-Laufwerk tauge nur für bombastische Sounds und Zeichentricksequenzen, sieht sich mit dieser 3-D-Ballerei eines Besseren belehrt. Die englischen Bit-Tüftler erkannten das Potential im zweitenProzessor des Mega CD und brachten ihn mit der Berechnung pixelfeiner 3-D-Grafik zum Kochen. Mögen Simulationsfans über die Dauerballerei die Nase rümpfen – kein Videospiel nutzt die Fähigkeiten des Mega CDs besser.



Atemberubende Action dank innovativer Technik und dem zweiten 68000er im Mega CD: "Thunderhawk"

ASIAN TRASH

Disney und Peckinpah sind passé: In Fernost entsteht der aufwendigste Zeichentrick, die schnellste Action und Komik fürs 21. Jahrhundert.









***Ab 18:** Wenn Ihr glaubt, daß in amerikanischen Film-Gefängnissen die miesesten Typen absitzen, solltet Ihr auf die europäische Fassung des 80er-Jahre Anime "Riki-Oh" warten. Realfilm und Anime gibt's in der nächsten MAN!AC.*

Heiße Ware aus Fernost: Neben Jackie Chan, John Wooh und der "Chinese Ghost Story" tummelt sich im europäischen Videosortiment zunehmend Zeichentrick aus japanischer Produktion. Als Eckpfeiler des spektakulären Japano-Genres sind dem Deutschen die belanglosen Literaturverfilmungen der 80er Jahre ("Pinochio", "Heidi" und "Sindbad") und der Cyber-Schocker "Akira" bekannt – irgendwo dazwischen bewegen sich Hunderte von Kinofilmen, Fernsehserien, VHS-Videos und Laserdiscs. Nach Italien und Frankreich, beide seit Jahren ein wichtiger Absatzmark für die spektakuläre Anime-Kost, steht nun Deutschland auf der Speisekarte monströser Weltraum-Schurken, rabiater Endzeit-Recken und turmhoher Kampfroboter. Zum Einstieg in eine regelmäßige Rubrik mit Real- und Trickfilmen aus Fernost hat MAN!AC einige der in englischer Fassung erhältlichen Titel asiatischer Herkunft zusammengestellt. Sieht man von "Akira" (deutsche VHS-Version von Warner) und Real-Action aus Honk Kong ab, werden nur wenige japanische und chinesische Produktionen ins Deutsche übersetzt. Die Amerikaner Woodhead und Adams, Chefdesigner der "Wizardry"-Rollenspiele, gehörten zu den ersten, die das Potential im Anime-Zeichentrick sahen und damit begannen, die Videos für den westlichen Markt aufzubereiten. Erst wurde untertitelt, dann komplett synchronisiert. Der Manga Club in England folgte dem Beispiel und plazierte sich auf Anhieb in den britischen Charts. Die meisten der in Deutschland erhältlichen Anime-Videos stammen aus dieser Quelle – japanisch müßt Ihr also nicht verstehen. Der deutsche Manga-Club-Partner Game Syndicate denkt bereits an deutsche Überstetzung – bis dahin genügen dezente Englischkenntnisse, um die Anime-Palette zu genießen.



Westliches Kulturgut im Anime-Science Fiction: Unter Beschuß wandelt sich die Statue zur Venus von Milo



Venus Wars: Zwischen Rocker-Alltag und Rebellen-Laufbahn bleibt "Hero" Zeit für eine jugendfreie Romanze.

Rocker im Weltraum

Venus Wars

Galaktische Aggressoren sollten sich vor einer großangelegten Invasion erst mal schlau machen, ob auf dem angepeilten Planeten nicht ein paar respektlose Jugendliche zu Hause sind. Auf der Venus zumindest wimmelt's nur so von heldenhaften Halbstarken und unerschrockenen Action-Allroundern – die Kriegstreiber des Ishtar-Imperiums werden in "Venus Wars" eine böse Schlappe einstecken. Die Story zum ausladenden Science-Fiction-Spektakel (Laufzeit: 104 Minuten) ist damit schon umrissen: Als übermächtige Bösewichte die Venus okkupieren, gerät eine Gruppe jugendlicher Motorrad-Gladiatoren in die Wirren des ausbrechenden Bürgerkriegs. Der



Mit den rasanten Rennszenen übertifft "Venus Wars" die Motorrad-Sequenzen aus "Akira".
Die bescheidene Qualität der VHS-Bilder bittet MAN!AC zu entschuldigen – auf Eurem Fernseher sieht's besser aus.



Das feurige Rennteam wird seine Fähigkeiten in den Wirren eines Bürgerkriegs unter Beweis stellen



Young Rebel: Hero, pupertärer James Dean des "Venus Wars"-Anime, hat Probleme mit der Obrigkeit.



Die Söldner des Ishtar-Imperiums finden in der Rebellenstreitmacht einen gutmotorisierten Gegner.

CINEMA

Beste, "Hero" mit Namen, wird in den Kreis der Widerständler aufgenommen und stellt den feindlichen Oberbefehlshaber am Ende des letzten Levels...sorry, des letzten Gefechts. Zweieinhalb Abspänne folgen – Game Over, aus & vorbei.

Mit "Venus Wars" (seit gut zwei Monaten in englischer Sprache erhältlich) bastelte der japanische Filmemacher Yoshikazu Yasuhiko den nach Akira aufwendigsten Action-Zeichentrickfilm, ein Non-Stop-Spektakel der Verfolgungsjagden und Fahrzeug-Stunts. Längen gibt's keine: Eine anklingende Love-Story zwischen Hero und der Tochter eines hohen Beamten bringt etwas Humor und keimfreie Erotik in die Material-Schlacht, muß sich jedoch mit zehn besinnlichen Minuten begnügen. Trotz der Kürze trifft die Romanze ins Herz der jugendlichen Anime-Fans: Der verwundete Hero schleppt sich mit letzter Kraft in die Wohnung des Mädchens, wird von Ihr gepflegt und lecker bekocht. Die frohe Botschaft des Mädchens "Meine Eltern kommen heute nicht mehr heim" bewahrheitet sich jedoch nicht: Papas Schritte erklingen im ungünstigsten Augenblick auf dem Flur, Hero wird vom siebten Himmel in den Wäschekeller verbannt. Wenig später sitzt er wieder im Sattel seines Speedway-Einrads. "Venus Wars" ist pubertäre Macho-Romantik mit futuristischen Western- und Easy Rider-Anklänge. Genial sind die Animationen der Personen und Fahrzeuge und die pfeilschnellen Actionszenen aus rasant wechselnder Perspektive. Von zwei farblich verfremdeten Realfilm-Einspielungen abgesehen bleibt "Venus Wars" grafisch konventionell, der gesamten Zeichentrick-Konkurrenz aber deutlich überlegen. Zitiert werden die gängigen Vorbilder japanischer Zeichentrick-Künstler: An den Uniformen und Overalls erkennt man den Einfluß des französischen Comic-Papstes **Möbius**, die Fahrzeuge und Raumschiffe sind den Vehikeln von Chris Voss und Syd Mead nachempfunden. Des weiteren wurden "Dune" und George Millers "Mad Max 2" verbraten – in einer ruhigen Sequenz des Films schmeichelt sich sogar ein Sprößling der "Aristocats" in die Handlung. Ein Fest für Cineasten mit gutem Auge und Sinn für Action mit Herz, aber ohne Verstand.











NEU & GUT
DOOMED MEGALOPOLIS

Magier-Wettstreit im Tokio der Jahrhundertwende: Phantasievoller Action-Zeichentrick in ungewöhnlichen Farben mit starken Anklängen an Cormans "Rabe" und Friedkins "Exorzist". Pilot-Film einer vierteiliegen Serie, 45 Minuten, grafisch stärker als der inhaltlich ähnliche "Judge".







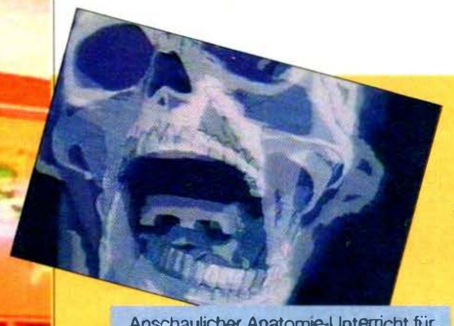




Macho-Träume: Im Buggy (links) haben vier Mädels neben dem Helden Platz genommen. Brände und Explosionen (rechts) zeigen sich in "Venus Wars" in malerischen Farben. Das Schlachtfeld als Abenteuerspielplatz.

Mit harten Polit-Thrillern, schonungslosem Brachial-Humor und abgehobener Science-Fantasy sorgte der französische Comic für die aufregendsten Seherlebnisse der 80er Jahre. Dutzende von Monatszeitungen (u.a. "Métal Hurlant", "L'echo des Savanes" und "Pilote") versorgen die vorwiegend erwachsene Leserschaft des wichtigsten Comic-Markt Europas jeden Monat mit Strips. Jean Giraud, zusammen mit Jeanpierre Dionnet und Phillipe Druillet Begründer des "Humanoides Associs", ist der bedeutendste Künstler – sein Strich findet sich in Hunderten von Animes zitiert.





Anschaulicher Anatomie-Unterricht für die Nintendo-Generation: Innenaufnahmen sind keine Seltenheit.

Crying Streetfighter: Japanische Anime und Videospielprügeleien haben ein paar Dinge gemeinsam....



Bei besonders rabiaten Schlägereien wechseln japanische Anime-Künstler für Sekunden die Farbpallette.

Für jeden Toten eine Träne:

Crying Freeman: The Enemy Within

Der Pilotfilm zur "Freeman"-Serie, eine MAN!AC-Abo-Prämie der ersten Ausgaben, hat den Autor dieser Zeilen nur mittelmäßig beeindruckt – strange Story, in Zeitlupe gedehnte Actionsequenzen und ein psychisch lädierter Super-Held waren wohl doch etwas zu viel für einen überarbeiteten Spiele-Redakteur. Als eine neue Anime-Ladung in der Redaktion eintraf, griff ich dennoch (und trotz illustrer Titel wie "Tetsuo" und "Riki-h") als erstes zum neuen Freeman-Abenteuer. Fast schon ein alter Bekannter: Um welche Typen muß der Killer diesmal weinen?

Freeman ist zum Kopf der Mafia-Brüderschaft der "108 Drachen" aufgestiegen und damit für weitere 50 Minuten Zielscheibe der gefährlichsten Killer des fernen Ostens. In "The Enemy Within" gesellt sich die massige Bayan zu seinem Clan – ihre Auseinandersetzung mit dem unterkühlten Koh (eine Art Spock des Action-Genres) gerät zur witzigsten Szene des Mafia-Dramas. Höhepunkt der Handlung ist das Duell mit einer mörderischen Verwandlungskünstlerin, die Freemans Belegschaft arg dezimiert, sich bis zu seinem U-Boot-Hauptquartier durchmordet und den tätowierten Helden beinahe zu den Fischen schickt.

Crying Freeman ist Zeichentrick für den Anime-Gegner: Stilistisch an europäische Abenteuer-Comics und Agenten-Filme der 70er Jahre angelegt, zeigen sich über die gesamte Handlung weder Kulleraugen noch Robot-Giganten. Um eine authenische Thriller-Atmoshäre bemüht, sind nur die Actionszenen überzogen und teils psychodelisch verfremdet. Jeder Anschlag in einer anderen Geschwindigkeit, es wechseln Hammer-Zooms, rabiate Schnitte und Extrem-Zeitlupe.

Hinter dem gekonnten Spiel mit Farben, Licht und Zeit blitzt mehrmals der harte Splatter. Ein ungewöhnliches Seherlebnis in Blutrot.



Der Coolste: Ko, der Spock an Freeman's Seite, hat in "The Enemy Within" seinen letzten Auftritt.



Die blonde Einzelkämpferin folgt einer blutigen Spur. Am Ende wartet der Tod in Freeman's Armen.



Bizarre Action in malerischen Pastelltönen: Baysan ist sauer auf Opa, Freeman und den Rest der schlanken Welt.



Blitzschnell – auch mit der Champagnerflasche: Ko kontert einen heimtückischen Tortenangriff.

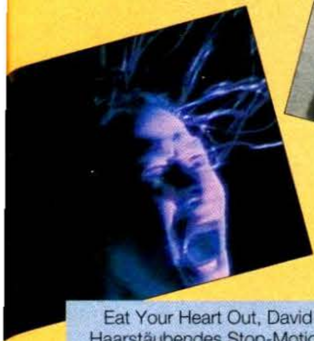
Neben Terminator, Mad Max und Star Wars ist Alien das wichtigste Anime-Vorbild. Bis heute zitieren japanische Zeichner die Kostüme von Jean Giraud alias Moebius und die Fahrzeuge des Engländers Chris Voss und des Amerikaners Ron Cobb. Auch der außerirdische Titelheld, vom Schweizer Hans Ruedi Giger entworfen, erfreute sich dank der japanischen Comic- und Videospielindustrie zahlloser Comebacks.



Der James-Bond-Faktor: Trotz Romanzen und Witz ist "Crying Freeman" ein Thriller in schnellen Schnittenund atemberaubenden Bildern. Rechts: Um Freeman tobt das Inferno, doch der Blick ruht auf dem sterbenden Freund - Ko rettet ihn, aber nicht das eigene Leben.



Showdown auf dem U-Boot: Beim Sprung ins Wasser (2.v.r.) ist der tödliche Schnitt bereits geführt. Für einen der beiden Duellisten wird das Meer zum Grab.



Eat Your Heart Out, David Byrne: Haarstäubendes Stop-Motion macht "Bodyhammer" zum MTV-Clip.



Der tödliche Bohrer (aus "Tetsuo: The Iron Man"): Slapstick-Splatter jenseits des guten Geschmack.



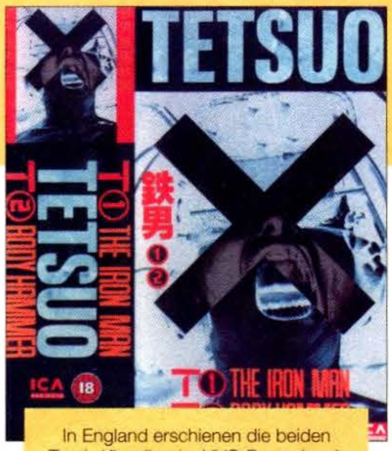
Der erste Schock sitzt tief: Der Held in einer grotesken Tanzsequenz vor Industrie-Dampf und Metall-Funken.



Stahl, Leder und menschliches Fleisch sind die Hauptzutaten des Tetsuo-Remakes "Bodyhammer".



Die Hardcore-Variante konventioneller Virtual-Reality-Erlebnisse: Der Held kurz vor dem finalen Ausklinken.



In England erschienen die beiden Trash-Klassiker im VHS-Doppelpack



Der Held, Minuten vor Beginn einer grauenhaften Verwandlung. Seine Zukunft ist stahlhart.

Your Future is Metal

Tetsuo

Ein Mann wird zur Maschine: Der Alptraum eines braven Angestellten beginnt mit einem Stahl-Pickel auf der Wange und endet mit einer Mensch-Maschine, die monströs verwachsen der Weltherrschaft entgegenrollt. Mit "Tetsuo: The Iron Man" drehte der Kunststudent Shinya Tsukamoto 1989 eine harte Technik-Kritik und das Underground-Gegenstück zu Cronbergs "Fliege"-Neuverfilmung. Der Newcomer Tsukamoto geht dabei respektloser vor als sein etablierter Kollege: Wie in der "Fliege" bedeuten ein außergewöhnlich intensiver Geschlechtsakt (keusch, aber sexy abgefilmt) für den Helden die letzten Momente als Mensch aus Fleisch und Blut. Wenig später ragt ihm ein Diamant-Bohrer aus der Hose, und die Freundin tritt den vergeblichen Rückzug an. Für das verblichene Mädel springt ein skurriler Metall-Fetischist ein, der den Helden verfolgt, via telepathischer Fernsteuerung durch die Großstadt schindet und schließlich mit ihm zum Übermensch verschmilzt.

Das geringe Budget sieht man dem Schwarz-Weiß-Film an: Hinterhöfe und Fabrikhallen dienen als Kulisse, Stop-Motion und Zeitraffer als vorherrschende Trick-Technik. Das Trash-Ambiente paßt zum durchgeknallten Inhalt, der zwischen Buster-Keaton-Slapstick, Polanski-Paranoia und Zombie-Brutalität pendelt.

Zwei Jahre später stand Tsukumato ein größeres Budget zur Verfügung. Sein "Tetsuo 2: Bodyhammer" ist keine Fortsetzung, sondern eine farbige Aufarbeitung des "Iron Man". Als die Tochter von Bodybuilding-Freaks in der Luft zerrissen wird, erwacht im braven Steuerzahler der Mörder. Ein brutales Cyberspace-Experiment tut sein übriges: Der Held rastet aus, verwandelt sich in einen menschlichen Raketenwerfer und pustet die Glatzköpfe aus der Handlung.

T2 ist sauberer, durchgestylter und für sensible Cineasten leichter verdaulich als der erste Teil. Morbider Charme und respektloser Splatter-Slapstick weichen einer durchgestylten Handlung mit Anklängen an "Brazil" und "Terminator". Verglichen mit westlichen Actionfilmen bleibt "Bodyhammer" trotzdem ungwöhnlich: Kein MAN!AC kann sich an eine Verfolgungsjagd erinnern, bei der ein Fahrradfahrer die Böswichte in der Limousine attackiert.









Auf ein jugendliches Publikum zugeschnitten, aber für alle Altersklassen eine lohnende Alternative zum TV-Einerlei aus Dumpf-Gameshows und Werbepausen: Anime-Zeichentrick (im Bild "A-Ko: Battle Two") aus Japan.



Der Low-Budget-Erstling "The Iron Man" kombiniert geniale Einfälle mit totalem Schwachsinn und düsterem Industrial-Soundtrack. In seiner kompromisslosen Machart erinnert er an "Eraserhead", den Debütfilm von David Lynch.



Durchgehend derb: Die düstere Mischung aus Max Headroom, The Terminator und Robocop ist "Adults Only". Sex mit der Waffe macht böse Kinder: Auch das Treiben des Pärchens (rechts) nimmt ein blutiges Ende. Die Bestrafung folgt in minutenlangen Splatter-Einstellungen.



HERO

Die Super Grafx ist eine Mega-Rarität. Als Nachfolger der in Deutschland nicht veröffentlichten PC-Engine bot die Konsole im exzentrischen Spielzeug-Gehäuse geringfügig bessere Grafik. Sie erschien nur in Japan und verfiel unmittelbar nach der Markteinführung in einen tiefen Schlummer. Insgesamt erschienen nur fünf Spiele exklusiv für diese Konsole.

Ritter Arthur begann sein Leben dort, wo es andere Helden beenden: Ein gruftiger Friedhof diente als wenig einladender Startpunkt der fantastischen "Ghosts'n Goblins"-Abenteuer. Das tiefschwarze Ambiente, mit respektlosem Humor gemischt, hatte auf die Zombie-Generation der 80er Jahre eine unwiderstehliche Wirkung. Als ungewöhnliches Jump'n'Run ohne Knuddel-Protagonisten, Laser-Extras und Warpzones tauchte Ghosts'n Goblins 1985 in der Spielhalle auf. Hersteller Capcom hatte bis dahin ein paar kurzweilige, aber wenig originelle Ballerspiele abgelegt – die meisten davon waren und sind den Jugendschützern ein Dorn im Auge. Auch GnG scrollt gnadenlos am guten Geschmack vorbei, läßt schon im ersten Level die Toten aus den Gräbern steigen und nach einem gezielten Schwerthieb des Helden wieder zu Staub zerfallen. Diese Animationssequenz wurde zur Einstiegsdroge der Automatenspieler, mußte aber mit Frusterlebnissen am laufenden Band teuer bezahlt werden. Denn der Schwierigkeitsgrad von "Ghosts'n Goblins" (und allen Nachfolgern) war erbarmungslos hoch. Ritter Arthur turnt über Grabsteine und rumpelt alle paar Meter mit einem Zombie zusammen: Der erste Treffer zersprengt die schützende Rüstung, der zweite Zusammenstoß verwandelt den Helden (nunmehr in geblümter Unterhose unterwegs) in einen Haufen alter Knochen. Auch den Extras konnte man nicht trauen: In einigen Schatztruhen schlummern neue Rüstungen oder Waffen, in anderen ein garstiger Hofnarr, der den neugierigen Helden mit einem lästigen Fluch belegt. Für ein paar Sekunden krabbelt der Ritter als bewindeltes Baby über den Erdboden oder versuchte, als hilflose Ente den Monstern zu entflattern. Neben Waffenalternativen gibt's nur ein einziges Power-Up.

Frust wurde durch bitterbösen Humor und stimmungsvolle Grafik mit verlassenen Ruinenlevels, flatternden Teufelchen und dicken Endmonstern wettgemacht. "Ghosts'n Goblins" war ein Hit und wurde für alle Spielcomputer und Konsolen der damaligen Zeit umgesetzt. Die Fortsetzung hält sich spielerisch nah an den Erstling und ist in erster Linie grafisch verbessert: Der Friedhof als Startlevel blieb, ein Teil der Bösewichte ebenfalls. Verbessert wurde das Waffenarsenal (über der Extrawaffe lockte die Super-Extrawaffe) und das Sprungverhalten des bärtigen Recken. Auch die Unterhose hatte Arthur inzwischen gewechselt: Schließlich gab's auch in der Fortsetzung genügend Situationen, in denen der Spieler die Nerven, und der Held seinen Eisenpanzer verlor.

Kultmaterial erster Güte ist "Ghouls'n Ghosts" für das Mega Drive, im Juli 1990 in Japan veröffentlicht, wenige Monate später auch bei uns. Obwohl die Programmierung nicht sauber, die Grafik abgespeckt und stellenweise rucklig und flackerhaft ist, kommt das Automatenfeeling voll rüber. Böse Überraschung nach dem letzten Gefecht gegen den Erzfeind: Um Eure Prinzessin zu retten, müßt Ihr die fünf Levels zweimal durchlaufen!

Für den Game Boy ließ sich Capcom etwas Besonderes einfallen: Statt dem strahlenden Ritter bietet sich Euch eine der tückischen Gargoylen als Spielfigur an. Ihr dürft erleben, daß es auch auf der Seite der Bösewichte nichts zu lachen gibt. An die GnG-Spiele angelehnt sind die scrollenden Jump'n'Run-Sequenzen, die im Schwierigkeitsgrad den Abenteurn des Ritters nicht nachstehen. An der Erdoberfläche erwartet Euch hingegen ein ausgewachsenes Action-Adventure im "Zelda"-Stil.

Mit dem Super Nintendo wurde ein neues Kapitel eröffnet: Als "Super Ghouls'n Ghosts" entfaltet sich ein Gemisch aus neuen und alten Spielelementen, symphonischer Musik und kniffligen Grusel-Situationen. Doch auch diesmal wurde die Hardware nicht 100prozentig ausgenutzt: Statt Flackern gibt's auf dem Super Nintendo den Zeitlupen-Modus – ab drei Gegnern bleibt das Spiel fast stehen.

Die beste Version ist Japan-only und extrem selten: Für das kurzlebige PC-Engine-Update **Super Grafx** wurde 1990 ein massiges 8-MBit-Cartdridge ausgeliefert, das den Spielautomaten in seiner ganzen grafischen Pracht einfängt.



Auf dem Friedhof begann der Capcom-Spuk: "Ghosts'n Goblins" debütierte 1985 in den Spielhallen. Im Bild die NES-Version.



Die beste "Ghouls'n Ghosts"-Umsetzung ist extrem selten. Sie erschien 1990 für die exotische PC-Engine-Variante Super Grafx.



Seit 1990 gibt's "Ghouls'n Ghosts" für das Mega Drive: Arthurs 16-Bit-Debüt ist ein frustrierend schwerer Klassiker.



Der letzte Auftritt des Capcom-Ritters in "Super Ghouls'n Ghosts" kann er höher springen und besser kämpfen.

SPIELOGRAFIE

1985	Ghosts'n Goblins (Automat)
1986	Ghosts'n Goblins (NES)
1988	Ghouls'n Ghosts (Automat)
1990	Ghouls 'n Ghosts (Mega Drive)
1990	Ghouls'n Ghosts (Super Grafx)
1991	Super Ghouls'n Ghosts (Super Nintendo)


ARTHUR

James Pond 2 Codename Robocod

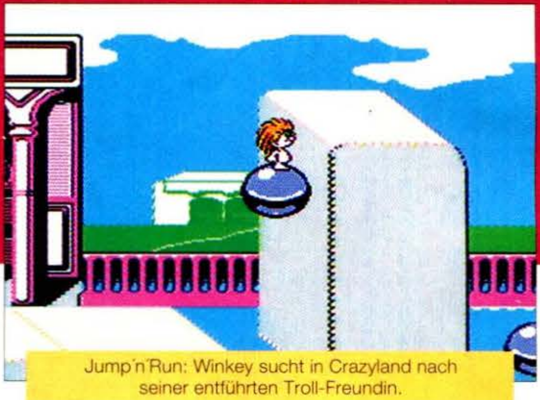


Geschicklichkeit: Das zuckersüße Jump'n'Run unterscheidet sich spielerisch kaum von der Mega-Drive-Version.

SYSTEM
MASTER SYSTEM
HERSTELLER
U.S. GOLD
ZIRKA-PREIS
90 MARK
SPIELSPASS
70%

Geheimagent James Pond befreit nun die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes auch auf dem Master System. Dank bionischem Anzug kann er sich über mehrere Bildschirme nach oben strecken, außerdem benutzt er Autos, Flugzeuge und Badewannen zum Weiterkommen. Die Umsetzung ist gelungen: Spielerisch ist "Robocod" gewohnt gut, es gibt viele Levels und Geheimgänge. Scrolling und Animation sind perfekt, Flackereinlagen selten.

Trolls in Crazyland



Jump'n'Run: Winkey sucht in Crazyland nach seiner entführten Troll-Freundin.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
ASC
ZIRKA-PREIS
90 MARK
SPIELSPASS
60%

Troll Winky ist in Not – seine Freundin Kiki wurde in den Vergnügungspark "Crazyland" verschleppt. Ihr steuert den kleinen Plastikhelden mit der Punkfrisur bei der Rettungsaktion, die neben traditionellen Jump'n'Run-Levels auch rasante Achterbahnfahrten und Bootspartien bereithält. "Trolls in Crazyland" bietet annehmbare Unterhaltung, ist aber dank unpräziser Steuerung etwas frustrierend – zumal es kaum Rücksetzpunkte gibt.

Battleship



Glücksspiel: Der "Wir-vertreiben-uns-die-Schulstunden"-Klassiker in digitaler Form.

SYSTEM
NES
HERSTELLER
MINDSCAPE
ZIRKA-PREIS
90 MARK
SPIELSPASS
23%

Das soll wohl ein Scherz sein? Grenzt ein "Schiffe versenken"-Modul für den Game Boy schon an Volksverdummung, spottet die NES-Version jeder Beschreibung. Wer das Glücksspiel nicht mit Papier und Bleistift spielt, sondern dazu eine Konsole braucht, sollte sich beim nächsten Psychiater anmelden. Grafik und Sound sind schnurzpiepegal: Für 90 Mark könnt Ihr Euch jede Menge Designer-Papier und Nobel-Stifte besorgen – oder ein sinnvolleres NES-Modul.

Star Wars



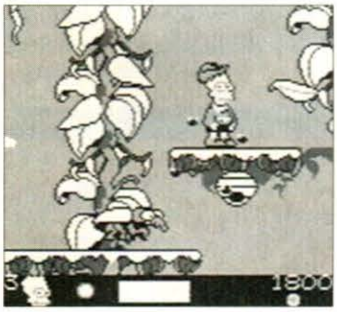
Action: Ihr schlüpft in die Rolle der "Star Wars"-Helden und spielt die Kinovorlage in mehreren Etappen nach.

SYSTEM
MASTER SYSTEM
HERSTELLER
U.S. GOLD
ZIRKA-PREIS
90 MARK
SPIELSPASS
57%

Das erste "Star Wars"-Spektakel für Sega-Systeme ist inhaltlich dem NES-Gegenstück von LucasArts/JVC nachempfunden, läßt aber den liebevollen Touch vermissen. Die Grafik ist trotz besserer Hardware-Voraussetzungen schlechter als auf dem NES, der Sound eine Frechheit, die Spielbarkeit weht auf Halbmast. Das Jump'n'Run erfreut zwar mit den Original-Tugenden (abwechslungsreich, filmnah), lockt so aber nur Hardcore-Fans zum Software-Shop.

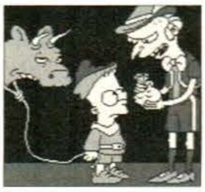
Best of Bart

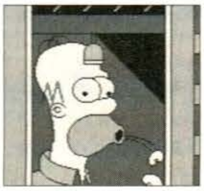
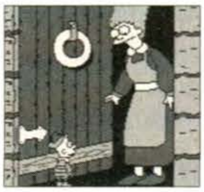
Mering, mg – Acclaim nutzt die "Simpsons"-Lizenz weidlich aus. Bart kann vom Game Boy nicht genug bekommen und präsentiert sich Anfang nächsten Jahres in "Bart & the Beanstalk", einem grafisch eindrucksvollen Jump'n'Run. Der jugendliche Held klettert auf Bohnenstangen, sammelt Wurfgeschosse und schleudert diese Richtung Bösewichte. Eine erste Version gab der Hoffnung Auftrieb, daß Bart hiermit sein bestes Game-Boy-Abenteuer bestreitet.



INHALT

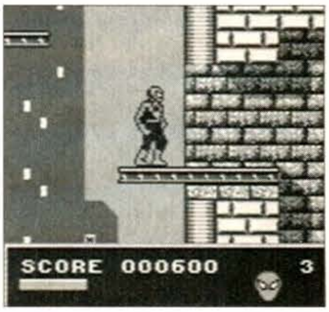
Bart & the Beanstalk




Spider Fighter

Mering, mg – Kaum hat Spidey die "Invasion of the Spider-Slayers" (alias "Spiderman 3") überlebt, fiebert er seinen Handheld-Auftritt in "Spiderman and the X-Men in Arcade's Revenge" entgegen. Der Spinnenheld muß die verschundenen X-Men aufstöbern und hat demzufolge ein ausladendes Jump'n'Shoot vor sich. Anfang 94 feiert er Premiere – die Gegner zittern schon heute...



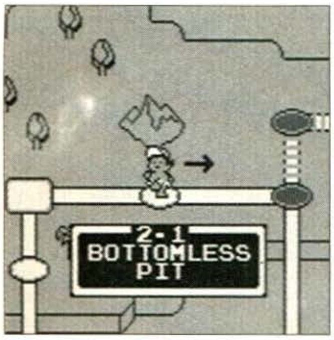
Endlich: Der Game Boy geht baden

Weertzen, ak – Im Gegensatz zu Konamis monströsem Tuning-Kit "Hyper Boy", den wir Euch in der letzten MAN!AC vorgestellt haben, könnt Ihr das Handy-Sport von Joyplus auch unterwegs einsetzen: Ob in der Straßenbahn oder unter Wasser – der Handy-Sport ist eine schicker neuer Mantel für Euren Spielgefährten. Mit einem Spielmodul bestückt, verschwindet der Game Boy komplett in dem stabilen Plastikgehäuse des Handy Sport. Die Bedienung der Steuerelemente erfolgt über die Knöpfe und das Joypad am Handy. Lautstärke- und Kontrastregler verschwinden unter einer Klappe. Obwohl das Handy ohne separate Batterien auskommt, könnt Ihr den eingebauten Magnifier (Lupe zur Vergrößerung des Displays) beleuchten, indem Ihr ein spezielles Kabel an die Batterien des Game Boys anschließt. Kommen Game Boy und Handy nicht zum Einsatz, verschwinden sie in einer schwarzen Kunstledertasche.
Was wollt Ihr mehr? Das Handy Sport sieht schick aus, vereint viele erhältliche Game-Boy-Accessories in einem Gehäuse und wandert für knapp 60 Mark über den Ladentisch. Und es ist sogar wasserdicht.
Das sinnvolle Gerät nur einen Nachteil: Die Feuerknöpfe sind zu fest fixiert und lassen sich nur mit Mühe bedienen. Wer die trägen Buttons verschmerzen kann und unbedingt mit seinem Game Boy auf Tauchstation gehen will, sollte sich das Handy ruhig zulegen. Ihr erhaltet das Teil überall im Fachhandel.

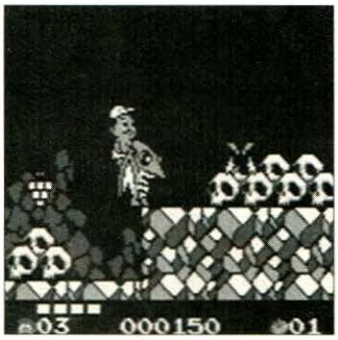


Mit dem neuen Handy Sport könnt Ihr Euren Game Boy endlich mit ins Schwimmbad nehmen

Adventure Island 2

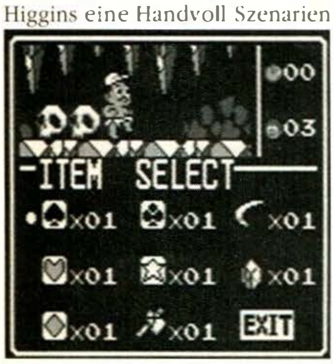


Typisch Jump'n'Run: Auf der Oberwelt wählt Ihr die Levels an.

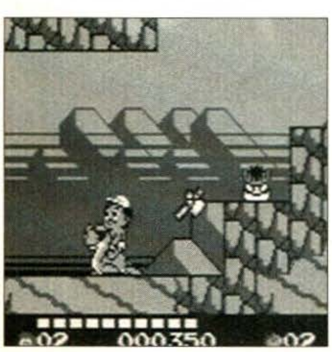


Je nach Reittier erhaltet Ihr eine "Extra-waffe": Dieser Saurier kann fliegen.

Lange bevor Steven Spielberg vom Dinosaurier-Fieber befallen wurde, werkelte Hudson Soft an "Adventure Island"-Spielen für Nintendo-Konsolen. War der erste Teil auf dem NES (bei uns als "Adventure Island Classic" im Handel) noch ein simler "Wonderboy"-Clone, entwickelte die Spieleserie im Lauf der Jahre einen eigenen Charme. "Adventure Island 2" auf dem Game Boy lehnt sich an den zweiten Master-Higgins-Streich auf dem NES an, ohne das Level-Design zu übernehmen. Selbst wenn Ihr alle verfügbaren "Adventure-Island"-Teile habt, werdet Ihr vor eine neue Herausforderung gestellt.
Um seine entführte Freundin Jeannie Jungle zu retten, muß Held Higgins eine Handvoll Szenarien



Wer fleißig Extras sammelt, muß sich vor hohen Levels nicht fürchten.



Rechts winkt ein hübsches Extra: Die Axt ist Higgins Standardwaffe.

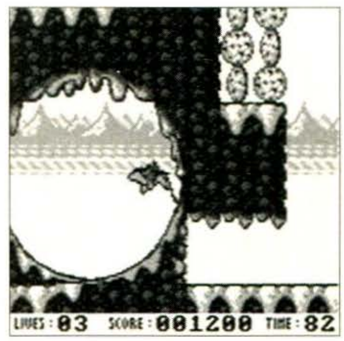
überstehen. Auf der Oberwelt sichtet er das Gelände, um den nächst gelegenen Level anzuwählen. Jede Welt setzt sich aus etwa einem halben Dutzend Abschnitten zusammen, die nicht sonderlich umfangreich sind. Der Spielverlauf überrascht versierte Higgins-Kenner nicht: Zunächst läuft und springt der Pixel-Protagonist unbeschwert voran, sammelt fleißig Obst und hält nach Rieseneiern Ausschau. Kaum berührt er die ovalen Leckereien, gesellt sich ein Extra an seine Seite. Er findet seine bewährte Steinaxt, wird zum Bumerang-Werfer oder zaubert einen Dinosaurier Marke "Superfreundlich" herbei. Hat Higgins erstmal darauf Platz genommen, lehrt er seinen Gegnern das Fürchten. Je nach Saurier (fünf Arten stehen zur Wahl) verteilt der Notruf-Retter kräftige Schwanz-Schläge, segelt auf Pterandons Rücken oder rollt die Bösewichte einfach über den Haufen.
"Adventure Island 2" klotzt zwar nicht gerade mit neuen Features, wirkt aber homogener und abwechslungsreicher als das erste Game-Boy-Modul. Die Levels sind fair designt und laden zum Erforschen ein – versteckte Extras haben ihren Reiz nicht verloren. Taktiker freuen sich über die "Bauspar"-Option. Wenn Ihr einen Level beendet und seid gut ausgestattet, könnt Ihr die gesammelten Waffen für schwierige Zeiten archivieren – auch via Paßwort.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	HUDSON
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	75 %

Speedy Gonzales



Den nächsten Level dürft Ihr auf der Karte per Paßwort anwählen

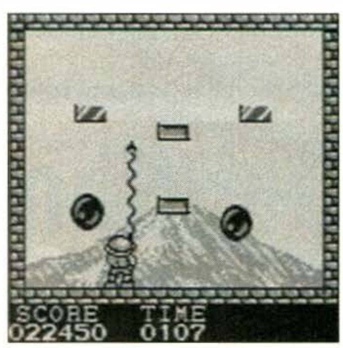


Speedy scrollt angenehm flott und verzichtet auf den "Verwisch"-Effekt

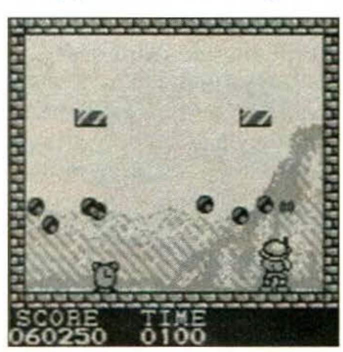
Die schnellste Maus von Mexiko flitzt auf dem Game Boy mit angezogener Handbremse – zum Glück. Das Jump'n'Run wurde so clever ausgetüftelt, daß man bei Top-Tempo die Umgebung noch wahrnimmt, und trotzdem keine Staugefahr aufkommt. Sunsoft präsentiert ein grundsolides "Hüpf-drüber-und-sammle-auf"-Spiel, das über sechs ausgedehnte Levels geht. Neue Spielideen gibt's keine, die traditionellen Features wurden sympathisch aufbereitet. Continues und Paßwörter gehören zur Grundausstattung, kleine Rätsel halten uns bei Laune und das Level-Design wird dem Game Boy gerecht. Quadratisch, praktisch, gut: Nicht fragen, kaufen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SUNSOFT
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70%

Pang



In 17 verschiedenen Ländern müßt Ihr Euch gegen die Ballons verteidigen

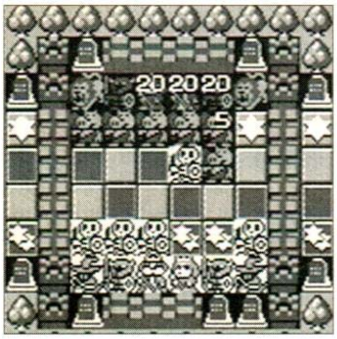


Neue Spielelemente (wie rutschiger Boden) lockern das Spiel auf

Das Spielprinzip von "Pang" ist einfach, aber fesselnd: Mit dem Titelhelden macht Ihr Euch auf eine Reise durch 17 Länder. Ihr steht unten auf einem Spielfeld und müßt die durch die Luft tanzenden Ballons abschießen. Dazu benutzt Ihr eine Harpune oder verschiedene Extrawaffen, z.B. Streuschuß, Dynamit oder eine Uhr, die die Ballons einfriert. Trefft Ihr einen, teilt er sich in drei Stufen: Aus einem großen werden zwei kleine, die erneut zerplatzen.
Endlich gibt's "Pang" auch für unterwegs. Das Spiel faszinierte schon als Automat und auf dem Super Nintendo. Hudson hat's ansprechend umgesetzt, allerdings liegt der Schwierigkeitsgrad hoch.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	HUDSON SOFT
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	63 %

Castle Quest



Trefferpunkte steigen gen Himmel: Das Skelett schreckt den Feind mit Magie.

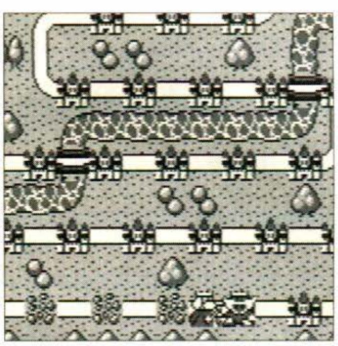


Spielkarten als Würfel: Fällt der feindliche König, ist die Schlacht gewonnen.

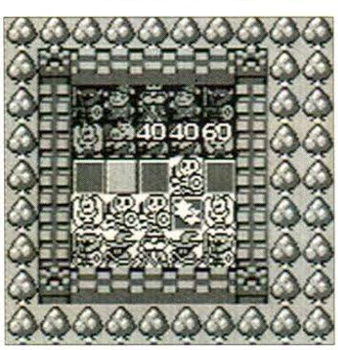
Trotz des "Quest" im Titels ist´s kein Action-Adventure, sondern ein neckisches Taktikgetümmel im Schach- und Spielkarten-Look. Der oder die Spieler schlagen ihre Fantasy-Schlachten auf kariertem Untergrund: Ihr zieht von Burg zu Burg und fordert 23 Monsterarmeen zum Gefecht. Abwechselnd wird gezogen, wobei Magie-kundige Spielfiguren ihre Bewegung mit einem herzhaften Zauberspruch abschließen. Dieser kümmert sich entweder heilend um die Kameraden oder schlägt mit Flamme, Schwefel und Säure in die feindlichen Reihen. Die Zaubersprüche sind in ihrer Reichweite und Wirkung unterschiedlich und kosten je einen Punkt Zauberkraft. Nach drei oder vier Magie-Attacken hat sich's deshalb für die Figur meist ausgehext. Jedes Monster, egal ob Skelett, Troll oder Riesenspinne, sollte versuchen, auf die Seite des Gegner zu gelangen. Erreicht Ihr den Ausgangspunkt einer feindlichen Figur, wird Euer Kämpfer befördert und erhält zusätzliche Treffer-, Magie- und Verteidigungspunkte. Außerdem residiert am anderen Bildschirmende der feindliche König – rollt sein Kopf, ist die Schlacht gewonnen.

Bei physischen Zusammenstößen wechselt die Darstellung auf einen Kampfbildschirm. Dort seht Ihr die Werte der beiden Duellisten und schmeißt abwechselnd einen Würfel. Eure individuellen Werte werden zum Ergebnis addiert und der angerichtete Schaden automatisch von den Trefferpunkten des Kontrahenten abgezogen. Wer seine Punkte während des Schlagabtausches verbraucht (und nicht rechtzeitig den Rückzug antritt), bekommt einen schmucken Heldensarg am oberen Bildschirmrand. Nur Figuren, die der feindlichen Zauberei zum Opfer fallen, haben die Chance, von eigenen Heilern wiederbelebt zu werden.

"Castle Quest" ist ein vergnügliches, benutzerfreundliches Fantasy-Schach, das Euch dank des Paßwortes vor Frusterlebnissen verschont. Taktik-Puristen dürften sich am Glückfaktor stören, der mit dem Auftauchen magischer Schatztruhen noch zunimmt.



Vor Euch liegt ein langer Weg. Erst im 24. Schloß wartet Erzmießling "Gandi".



Selbst ohne Särge und Schatztruhen ist's auf den Schlachtfeldern recht eng

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	HUDSON
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70%

Felix the Cat



In einigen Levels fliegt Felix mit verschiedenen Luftvehikeln



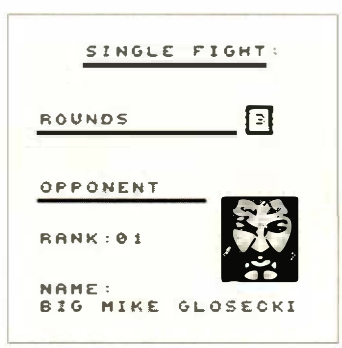
Im inneren der Pyramide warten zwar Schätze, aber auch viele Feinde.

Comic-Held Felix ist ein Altmeister seines Fachs, aber erst 1993 gibt er sein Game-Boy-Debüt. Der freche Kater rennt durch verzwickte Levels und verwandelt sich in ein Motorrad, einen Panzer oder andere seltsame Gefährte, sobald er genügend Extras gesammelt hat. Außerdem finden sich viele Bonusräume und Warpzonen zwischen kleinen Feinden und großen Endgegnern.

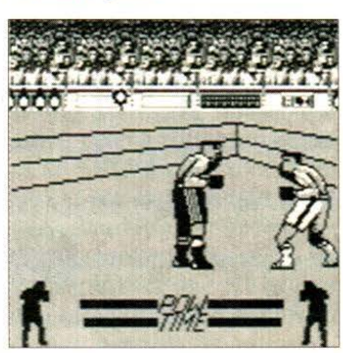
"Felix the Cat" besticht mit witzigem Spielablauf, vielen Verwandlungen und noch mehr Levels. Die Steuerung ist präzise und läßt keine Wünsche offen. Wer lustige Jump´n´Runs mag, kommt an Felix nicht vorbei – leider ist das Spiel nicht sonderlich komplex.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	HUDSON
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	75%

Muhammad Ali Boxing



Eure Gegner werden mit amtlichem Paßfoto vorgestellt.



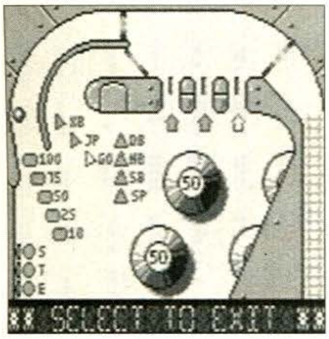
Auch auf dem Game Boy rotiert der Boxring.

Der berühmteste Boxer aller Zeiten steigt jetzt in den Game-Boy-Ring: Ihr bestreitet einzelne Kämpfe oder boxt Euch mit Ali bis zum ersten Weltranglistenplatz. Dazu gibt´s Trainings- und Managerelemente sowie ein Paßwort. Ähnlich wie beim Mega-Drive-Original rotiert der Ring. Allerdings passiert das völlig unabhängig von den Aktionen des Spielers und ist eher ein grafischer Gag.

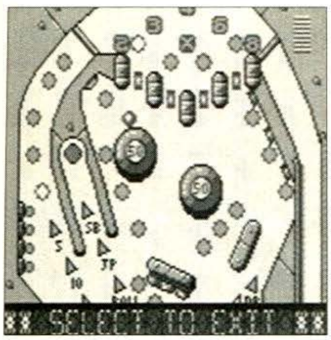
"Muhammad Ali Boxing" ist nicht mehr als ein kurzfristiger Lückenfüller: Taktisches Boxen ist nahezu unmöglich, dafür müßt Ihr Euch mit wildem Feuerknopfgetrommel behelfen. Wer ein annehmbares Boxspiel sucht, sollte lieber weiter Ausschau halten, denn dieses Modul ist überflüssig.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	VIRGIN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	40%

Pinball Dreams



Erfreulich: Trotz flotter Action geht der Überblick nicht verloren.



Schade: Die Kugel bewegt sich nicht ganz so sanft wie man es sich wünscht.

Bevor der aufgeblasene Jump'n'Run-Held Kirby zu Flipper-Ehren kommt, werden Game-Boy-Jünger mit der Umsetzung eines erfolgreichen Pinballs für den Amiga-Heimcomputer bedient. Von den vier Original-Spielfeldern sind drei übriggeblieben: gescrollt wird vertikal. Technisch hält der Game Boy mit, lediglich die Stahlkugel macht ab und zu kleine Sprünge. Da aber Abprallverhalten und Schwerkrafteinfluß stimmen, stört dies nur wenig. Die Spielfelder sind liebevoll designt, erlauben taktisches Flippern und sehen ansprechend aus. Nicht zuletzt dank peppiger Musik ein rundum sympathisches Flipper-Modul, das für unterwegs bestens geeignet ist.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	GAMETEK
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	71%

Tips & Tricks

Wenn Ihr Euch weiterhin so rege an den Handheld-Tips beteiligt, werden sie bald unser Heft sprengen! Wenn Ihr noch mehr Tips für Euer Handheld ausgeknobelt habt, schickt sie bitte an:

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC Handheld-Tips
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Speedy Gonzales (Game Boy)

Mit den folgenden Codes könnt Ihr jeden Level anwählen

Level 2	500999
Level 3	343003
Level 4	830637
Level 5	812171
Level 6	522472

Dr. Franken 2 (Game Boy)

Damit Ihr Euch aussuchen könnt, wie und wo Ihr Eure gefährliche Reise beginnt, gibt's das folgende Paßwort:

?F1QTLSRVX5BFXSG

Battlewheels (Atari Lynx)

Wenn Ihr bei diesem 3-D-Actionspiel aus Eurem Fahrzeug steigt, habt Ihr nur noch das Maschinengewehr und vier Raketen zur Hand. Drückt die beiden OPTION-Buttons gleichzeitig und Ihr gelangt an eine Paintball-Pistole, die Eure Gegner blendet.

Einen speziellen Radar schlatet Ihr ein, wenn Ihr während des normalen Radarbetriebs (Button B zusammen mit dem Richtungskreuz) OPTION 2 drückt, Button B und dann OPTION 2 losläßt.

Wenn Ihr gerne unverwundbar seid, wählt Ihr die Dame mit dem kurzen blonden Haar zusammen mit dem grünen Auto. Drückt OPTION 1 und A, dann wird das Fahrzeug schwarz und damit unsichtbar. Problematisch wird's, wenn Ihr aus der Kiste aussteigt und zu Fuß auf die Jagd geht. Da Euer Radar die Karre nicht mehr anzeigt, müßt Ihr Euch merken, wo Ihr sie stehen habt lassen – sonst seid Ihr verloren.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.

Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)

Gastautor: Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski

Fotografie: Joe Schloz

Titelcharikatur & Illustration: Roger Horvath

Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Abo-Service, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Reprotechnik: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

KNOW HOW!

Know How ist die Rubrik für alle, die sich auch für die technische Seite ihres Hobbys interessieren oder problemgebeutelt einen Rat suchen. Wir werden klären, warum Eure Konsole beim Einschalten kleine Rauchwölkchen ausstößt oder der Monitor pfeift, sobald Ihr Euch mit einem neuen Modul nähert. Know How ist die Seite der Adapter, Kabel und schmorenden Netzgeräte. Leider haben wir noch nicht viele Anfragen aus Euren Reihen bekommen – daher bestreiten wir diese Know-How-Seite nochmal allein.
Wenn Ihr technische Fragen habt, schreibt uns:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Know How
Wallbergstraße 10
86415 Mering

3DO ohne RGB

Wer seine Videospielkonsole mit maximaler Bildqualität betreiben will, schwört auf den RGB-Ausgang von Mega Drive und Super Nintendo. Statt die Geräte mit dem mitgelieferten Antennenkabel an den Fernseher anzuschließen, bieten einige Hersteller SCART-Kabel an, mit denen Ihr die Konsolen an den SCART-Eingang Eures Fernsehers hängt. Die SCART-Buchse an der Rückseite bedeutet aber nicht zwangsläufig, daß Euer TV auch RGB-Signale verarbeitet – vor allem ältere Fabrikate mit SCART-Buchse können nur etwas mit Euro-AV-Signalen anfangen – und die sind identisch mit den Signalen, die über Cinch-Kabel geschickt werden. RGB geht einen Schritt weiter, da die Bildinformationen in die Farben rot, gelb und blau aufgeteilt verschickt werden und im Fernseher (dessen Bildröhre ebenfalls mit Rot, Gelb und Blau arbeitet) nicht decodiert werden müssen. Gleichzeitig verschickt die Quelle ein Synchronisations-Signal, das für die richtige Bildlage sorgt. Jedes Signal wird durch ein abgeschirmtes Kabel geleitet, während sich die codierten Signale bei Antennen- und Cinch-Kabeln durch nur ein einziges Kabel quetschen müssen. Dadurch und durch die Codierung/Decodierung geht deutlich Bildqualität verloren.
Die Verfechter des RGB-Signals hatten bei Panasonic anscheinend nichts zu sagen: Die neue Traumkonsole 3DO ist nämlich nur mit Antennen und S-Video-Ausgang ausgestattet. Wir haben uns an den Videochip des 3DO herangetastet und nach einem "versteckten" RGB-Signal gesucht – Fehlanzeige. Das Gerät arbeitet tatsächlich nur mit S-Video und läßt sich auch nicht von einem trickreichen Techniker mit einem RGB-Ausgang bestücken. Wollt Ihr Euch die Importversion der 3DO zulegen, habt Ihr ein Problem: Einen nicht vorhandenen S-Video-Eingang am Fernseher könnt Ihr zwar mit dem beiliegenden, speziellen Cinch-Kabel austricksen, dafür muß die Elektronik Eures Fernsehers mit dem amerikanischen NTSC-Signale zurechtkommen. Seid Ihr Euch dessen nicht sicher (schlagt in der Anleitung nach), müßt Ihr auf die deutsche Version des 3DO warten. Diese könnt Ihr dann wahlweise über den Antennenausgang oder per Cinch-Kabel anschließen. Möglicherweise verfügt das deutsche Gerät auch über einen RGB-Ausgang.

Speed it Up

Mega-Drive-Freaks haben schon seit langem die Möglichkeit, Ihr deutsches Mega Drive auf 60 Hz Taktfrequenz aufzurüsten, jetzt hat der Kölner Versandhändler aRJay Games endlich die entprechende Lösung fürs Super Nintendo gefunden: Mit dem "Speed it Up...!"-Bausatz könnt Ihr Euer PAL-Gerät zur umschaltbaren 60-Hz-Konsole umbauen. So überlistet Ihr zum einen die lästigen Abfragen bei neuen Importspielen, die auf deutschen Konsolen ihren Dienst verweigern (zum Beispiel Capcoms "Street Fighter 2 Turbo"). Zum anderen spielt Euer Gerät alle Spiele in der Originalgeschwindigkeit, also ca. 20% schneller. Der Preis des Bausatzes liegt bei 80 Mark. Dafür erhaltet Ihr alle benötigten Teile: Die Elektronik (vor vorwitzigen Augen geschützt), einen Schalter, Sicherung sowie Schraubrohr, mit dem Ihr die Spezialschrauben am Super Nintendo löst. Nach dem Öffnen des Gehäuses wird's kompliziert: Mit einem feinen Schraubenzieher müßt Ihr die acht Litzen der Schrittmacher-Elektronik an oder unter bestimmte Chip-Pins löten. Einige müssen sogar von der Platine getrennt und angehoben (nicht abgebrochen) werden. Wer sein Super Nintendo von innen kennt, kann sich denken, wieviel Geschick dieser Umbau erfordert: Bricht ein Pin ab, könnt Ihr für ein neues Gerät sparen – die Reparatur der hochintegrierten Spezialchips ist nahezu unmöglich. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte den Umbau direkt bei aRJay Games in Köln vornehmen lassen.

Hertz-Flattern

Kaum zu glauben: Es gibt Leute, die die erste Ausgabe von MAN!AC nicht haben. In letzter Zeit häufen sich nämlich wieder die Fragen nach dem Unterschied zwischen 50 und 60 Hertz. Wer sich endgültige Gewißheit über dieses schwerwiegende Thema verschaffen will, schaut in der ersten MAN!AC nach: Für 10 Mark in bar erhaltet Ihr unsere Erstausgabe mit den Autogrammen aller Redakteure.



Die Import-Version des 3DO gibt's nur mit S-Video-Ausgang

WELLS FARGO



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Unser 3DO-Bericht sorgte für feuchte Videospielträume und lahmgelegte Redaktionstelefone. Täglich zählten wir zwei Dutzend Anrufer, die wissen wollten, wann was und warum kommt. Der RGB-Umbau lag Euch besonders am Herzen. Wenn Euch dieses Thema interessiert, braucht Ihr Euren Blick nur auf die gegenüberliegende Sei fe

3DO

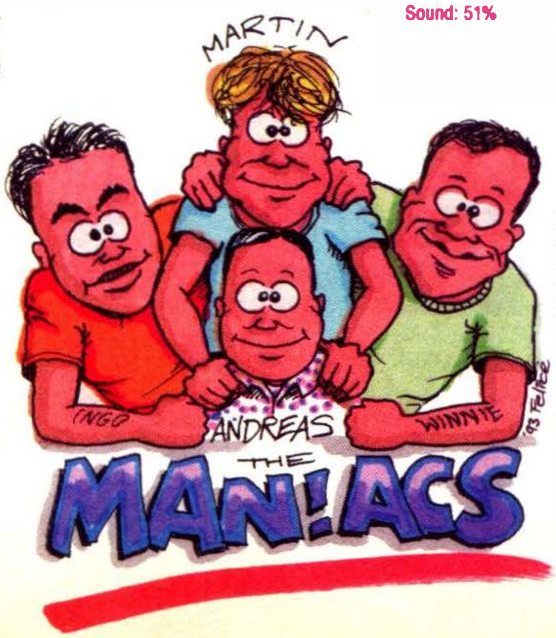
Da ich mir in absehbarer Zeit eine 3DO-Konsole zulegen möchte, habe ich mich sehr über Euren entsprechenden Artikel gefreut. Trotz des Umfangs blieben jedoch einige Fragen ungeklärt: Was bedeutet NTSC-kompatibel? Gibt's dafür einen Adapter oder so? Wie sieht die Software-Zukunft des 3DO aus? Sind Umsetzungen von "Street Fighter 2" und "Mortal Kombat" geplant? Und wie gut ist "Crash'n Burn" jetzt wirklich (in Prozent, bitte)?
Was wird das 3DO in Deutschland kosten?
Glaubt Ihr, daß...

Simon ter Veen, Lingen

Hier müssen wir Dich leider unterbrechen, Simon. Vielleicht kann ein 3DO-Sonderheft oder gleich eine eigene Fachzeitschrift all Deine Fragen klären. Hier die Antworten zu Deinen dringendsten Anliegen: NTSC ist die in den USA und Japan gebräuchliche Fernsehnorm – ist Dein Fernseher nicht NTSC-tauglich, kann Dir auch kein Adapter helfen. Weder von "Mortal Kombat", noch von "Street Fighter 2" sind bislang Umsetzungen angekündigt. "Crash'n Burn" werden wir im Frühjahr testen, Ungeduldige können sich an der provisorische Vorabwertung orientieren:

Spielspaß: 77%
Grafik: 81%
Sound: 51%

Besser als "Mario Kart" ist's somit nicht.
Europäischer Veröffentlichungstermin und Verkaufspreis stehen noch nicht präzise fest und sind wahrscheinlich auch vom Erfolg des 3DO in den Staaten abhängig. Wir hoffen, die Wunderkonsole bis zum April des nächsten Jahres in den deutschen Läden zu sehen.



Kleine Fehler

Sagenhaft! Was für ein Heft. Ohne Übertreibung ist MAN!AC die beste Videospielezeitschrift, die es je gab. Die "kleinen" Fehler (u.a. Wiederholung einer ganzen Seite!) sind schnell vergessen und gehen sowieso nicht auf Eure Kappe. Besonders gut sind die Zusatztexte rechts und links von Tests und Berichten – die jahrelange Erfahrung merkt man Euch voll an. Mein einziger Kritikpunkt ist die Game-Gear-Berichterstattung – die haben nichts in der Game-Boy-Rubrik zu suchen und verdienen eigentlich eine eigene Seite. Ansonsten : Absolut professionell.

Klaus Stutzer, Köln

Die angesprochenen "kleinen" Fehler gehen leider schon auf unsre Kappe, denn bis auf die Art-Directorin Andrea Danzer, die schwierige Storys für uns layoutet, liegen Konzeption und Gestaltung, Inhalt und Optik allein in den Händen der vier männlichen MAN!ACS. Für die zweite Ausgabe hatten wir ein wenig länger Zeit und konnten neben nächtelangen Testsessions so auch ein verschärftes Auge auf die Produktion des Heftes legen.

Patent-Rezept

Ihr wollt Kritik, die könnt Ihr haben! Wenn Ihr wirklich zur perfekten Zeitschrift werden wollt, solltet Ihr folgendes Rezept beachten. Denn einige Zutaten habt Ihr vergessen: 2 Seiten Kleinanzeigen, 2 Seiten mehr Leserbriefe, eine Hitparade (auch Charts genannt), 2 Seiten mehr News und Preisrätsel. Vermischt diese Zutaten mit den Euren und schmeißt alles in einen Topf. Aus diesem fischt Ihr nun die Neo-Geo-Tests (Wer kann sich das Ding schon leisten?) und die Facts zu 32-Bit-Konsolen (Gibt's die überhaupt in Deutschland?). Jetzt noch eine Prise mehr Reportagen und Previews. Als Krönung gebt Ihr noch ein Poster dazu. Schiebt das Ganze in den Ofen und erwärmt es 15 Minuten lang – heraus kommt die perfekte Zeitschrift.
Zu Nebenwirkungen und Risiken fragen Sie bitte ihren Kioskbesitzer und lesen Sie die MAN!AC.

Alain Bieber, Pforzheim

Bei der Leseempfehlung schließen wir uns an, über den Rest müssen wir noch ein wenig nachdenken. Mehr Reportagen sind auf jeden Fall eingeplant, ebenso Previews. Auch wenn es sich bei Neo Geo und 32-Bit-Konsolen um ein Minderheiten-Thema handelt, werden wir diese Hardware nicht aus dem Inhalt verbannen. Dazu stehen gewisse Mitarbeiter viel zu sehr auf "ihre" Exoten. Eine Erweiterung der Leserbriefseiten bzw. die Einführung von Kleinanzeigen hängt von Eurem Feedback. Mit Ersterem warten wir, bis neben Lobeshymnen und Fragen nach dem 3DO auch konstruktiv-kritische Leserbriefe unser Postfach füllen. Wenn Ihr Kleinanzeigen wollt, müßt Ihr's uns wissen lassen – wir hätten schon ein nettes Konzept in der Schublade.

Seit Eurer ersten Ausgabe bin ich größter Fan Eurer Zeitung. Die Tests sind optisch und inhaltlich toll, ich finde aber, daß Ihr auch Dauerspaß und Gameplay bewerten solltet. Abgesehen davon gibt es an der MAN!AC nicht viel zu meckern.

Christian Schmitz, Wülfrath

In unsere Spielspaßwertung beziehen wir die angesprochenen Faktoren "Dauerspaß" und "Gameplay" mit ein. Ein Produkt, das auf Anhieb Spaß macht, kann mit einer guten Wertung rechnen, wird jedoch kaum über die 80-Prozent-Hürde kommen, wenn's nicht auch längerfristig fesselt. "Gameplay" (also die ominöse "Spielbarkeit") kann nach unserer Meinung beim besten Willen nicht von der Gesamtwertung getrennt werden.


ANZEIGE
Belgien bfr. 99,- Luxemb. lfr. 97,- Holland hfl. 5,90 Italien Lit. 3900,- Österr. öS 37,- Schweiz sfr. 4,90
NINTENDO, SEGA & MEHR
12/93
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME
LESEPROBE
nur DM 4,90
ÜBER 50 SPIELE IM TEST!!!
SUPER NES
JURASSIC PARK
F1 - POLE POSITION
MEGA DRIVE
SONIC CD
FIFA SOCCER
DIE 32BIT-REVOLUTION?
3DO UND JAGUAR!
TURTLES
TOURNAMENT FIGHTERS
TEST + GROSSER PLAYERS GUIDE

F1 Pole Position

Der Formel 1-Zirkus hält gerade seinen Winterschlaf. Ubi Softs F1 wird den Freaks sicher über die rennlosen Wochen helfen können

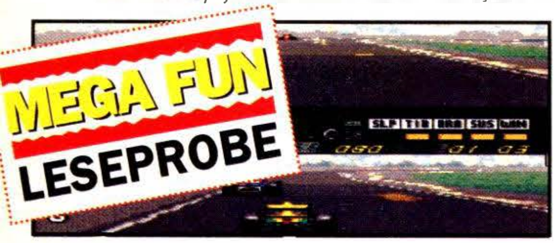
SUPER NINTENDO
Rennsimulation / 1-2 Spieler

Die Formel 1 hat nichts von Ihrer Faszination eingebüßt, ganz im Gegenteil. Seit mit Michael Schumacher endlich wieder ein deutscher Fahrer der starken Konkurrenz Paroli bieten kann, ist in Deutschland eine regelrechte Euphorie ausgebrochen. Ubi Softs Simulation kommt da natürlich zur rechten Zeit, noch dazu mit der offiziellen Formel 1-Lizenz. Herausgezogen wurden 14 nicht mehr ganz aktuelle Fahrer, jeweils zwei bilden eines der 7 Teams. Entweder alleine oder zu zweit geht Ihr die drei verschiedenen Modis an, als interessante Alternative zu den üblichen Übungsrunden oder dem kompletten Weltmeisterschafts-Circuit wurde dem Modul der Battle-Modus spendiert, in dem Ihr die Gegneranzahl und eine der 16 Original-Strecken nach Lust und Laune bestimmen dürft. So könnt Ihr Euch langsam auf die komplette Saison vorbereiten, in der jedes Rennen auf 10 Runden festgesetzt ist. Um der Konkurrenz nicht hinterherzufahren, muß Euer Renner auf die jeweilige Strecke optimal abgestimmt werden. Die Konsole nimmt euch diesen Part auf Wunsch ab, allerdings eher durchschnittlich, so daß noch Feineinstellungen nötig sind. Habt Ihr im Freien Training die Abstimmung für gut befunden, versucht Ihr im zweigeteilten

Battle Modus



Hier dürft Ihr den Kurs und die Gegner frei bestimmen, so daß sich der Battle Modus optimal zum Üben eignet





Ab in den Tunnel!



Auch im Ein-Spieler-Modus bleibt der Screen gesplittet. Die obere Hälfte dient dann entweder als riesiger Rückspiegel, oder zeigt Euch den augenblicklichen Zwischenstand des Rennens an

Die 7 Teams und ihre Fahrer



Williams: N. Mansell, R. Patrese



Benetton: M. Schumacher, M. Brundle



McLaren: M. Andretti, G. Berger



Ferrari: J. Alesi, I. Capelli



Jordan: S. Modena, M. Gugelmin



Footwork: M. Alboretto, A. Suzuki

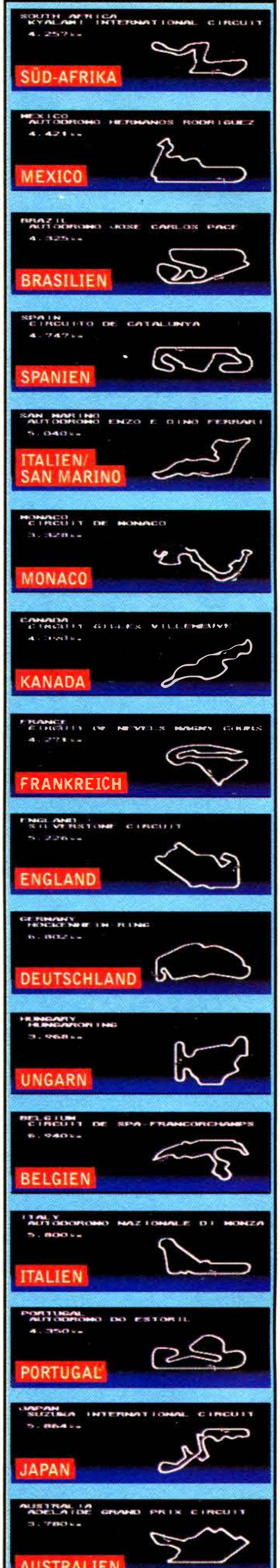


Venturi: B. Cachot, U. Katayama



Stephan: F1 Pole Position ist eines der wenigen Rennspiele, das seinem Realitätsanspruch mehr als gerecht wird. Zunächst erscheint alles wie gehabt, verschiedene Original-Fahrzeuge, -Strecken und Einstellmöglichkeiten, alles altbekannt. Doch nach den ersten Fahrversuchen werden die Unterschiede deutlich. Bleifuß-Raser werden hier sicher freiwillig die Segel streichen (gelle Martin?), denn mit sturem Gasgeben gewinnt hier niemand einen Blumentopf. Die Steuerung verlangt extrem viel Feingefühl und vor allem Übung, aber wer sich dadurch nicht abschrecken läßt, den erwarten heiße Rennwochen. Erstmal in Michael Schumachers Benetton Ford eingestiegen, wird Euer Sitzfleisch so schnell keine Erholung finden. Alleine die unzähligen Tuningmöglichkeiten motivieren über Wochen, denn jede kleine Verbesserung am Wagen schraubt die Rundenzeit wieder ein Stückchen nach oben. Ubi Softs Werk ist somit für die Profis sicher der ideale Zeitvertreib bis zur nächsten Formel 1-Saison. "Ab und Zu"-Spieler sollten aber ohne Probefahrt auf keinen Fall durchstarten, denn mancher wird sonst schon nach kurzer Zeit mit Kolbenfresser auf der Strecke bleiben.

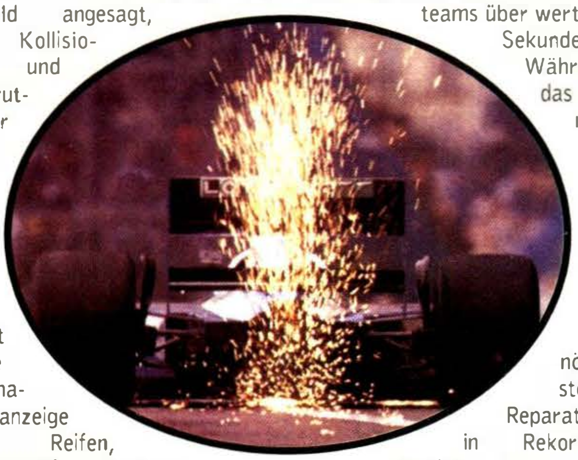
Die 16 Rennstrecken





Martin: Von Profis für Profis. So läßt sich wohl am besten das "Dilemma" der derzeit realistischsten Rennsimulation auf dem Super Nintendo umschreiben. Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, trägt aber gerade neben der Fülle an Tuningmöglichkeiten zum hohen Realitätsgrad bei. Auch wenn mir persönlich unkompliziertere Rennspiele wie F-1 (Mega Drive) oder Nigel Mansell (Super Nintendo) mehr zusagen, so ist und bleibt F1 Pole Position für Hardcore-Fans das gefundene Fressen. Noch dazu gehen Grafik und Sound für ein Autorennen echt in Ordnung, nur der etwas zu klein geratene Bildschirmausschnitt stört mich. Wen der harsche Schwierigkeitsgrad nicht abschreckt, der kommt um Ubi Softs Rennsimulation pur beim besten Willen nicht herum.

Zeitfahren über insgesamt sechs Runden einen vielversprechenden Startplatz herauszufahren. Im Rennen sind gute Nerven und Geduld angesagt, denn Kollisionen und Ausrutscher lassen sonst die Schadensanzeige für Reifen, Stoßdämpfer, Bremsen, Aufhängung und Flügel schnell in den roten Bereich klettern. Der dadurch nötige Boxenstop kostet natürlich Zeit und hart erkämpfte Plätze. Hier entscheidet auch die Wahl für eines der drei Boxenteams über wertvolle Sekunden. Während das eine nur die nötigsten Reparaturen in Rekordzeit erledigt, checkt das andere den Wagen bis zur kleinsten Schraube durch, dementsprechend lange dauert der Stop natürlich. Überholmanöver vereinfacht eine blaue Cockpit-Lampe, die aufleuchtet, sobald Ihr Euch im Windschatten eines anderen Renners befindet und durch die höhere Geschwindigkeit locker an diesem vorbeidüsen könnt. Um heißbegehrte Punkte für die Fahrer- und auch Teamwertung zu ergattern, muß mindestens der sechste Platz belegt werden. Der aktuelle Zwischenstand wird mit Batterie abgespeichert.



HERSTELLER:	UBISOFT/HUMAN
DATENTRÄGER:	8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	JANUAR
UMSETZUNGEN GEPLANT:	GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD:	ULTRA-SCHWER
LEVELS:	ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN:	BATTERIE
CA. PREIS:	139,- DM
MUSTER VON:	UBI SOFT

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

74% GRAFIK

72% SOUND/FX

81% FUN



Einen Satz neue Reifen in 6.12 sec, null problemo! Auch die Arbeit der Mechaniker in der Boxengasse kann über Sieg oder Niederlage mitentscheiden

Die optimale Abstimmung des Renners entwickelt sich durch die unzähligen Variationsmöglichkeiten zum Geduldsspiel, aber immer schnellere Rundenzeiten und der daraus resultierende bessere Startplatz bieten Antrieb genug

Im Vergleich

Das unkomplizierte Super Mario Kart bleibt weiterhin an der Spitze, auch wenn der direkte Vergleich mit dem anspruchsvollen F1 Pole Position etwas hinkt, aber letztlich entscheidet die Spielspaßwertung. Nigel Mansell F1 Challenge tendiert mehr in Richtung perfektes Bleifuß-Spiel, so daß zu Ubi Softs Modul Alternative Fehlanzeige sind.

Mario Kart (SN)	88%
Nigel Mansell F1 (SN)	79%

MEGA FUN *Interview mit* UBI





Isabelle Le Henaff, ihres Zeichens Operation Managerin der französischen Software-Firma UBI Soft in Deutschland, arrangierte für uns ein Gespräch mit dem F1 Pole Position-Programmierteam. Da sagen wir ganz artig, merci cherie.

Frage 1: F1 Pole Position ist nach dem genialen Jimmy Connors Pro Tennis Tour die zweite Simulation aus Eurem Hause, die auch wirklich als solche zu bezeichnen ist. Sind diese anspruchsvollen Spiele eine Art Firmenphilosophie?
Ubi Softs Politik ist es natürlich, möglichst gute Qualitätsspiele zu veröffentlichen, vor allem anspruchsvolle Spiele, die eine lange Lebensdauer haben und für den Verbraucher von langfristigem Interesse sind. Dies dient zwei Zielen:
- **der Kundschaft gerecht zu werden (damit die Kunden wissen, daß sie, wenn sie Ubi Soft-Spiele kaufen, diese nicht nach 2-3 Tagen auswendig kennen und zur Seite legen)**
- **den Verkauf zu optimieren, damit die Spiele länger auf dem Markt bleiben**

Frage 2: Hinter F1 Pole Position steckt ja nichts anderes als eine aufpolierte Version des Spiels Human Grand Prix. Was wurde alles geändert und verbessert?
Vor allem wurde die Spielbarkeit verbessert:
- **z.B. die Steuerung des Lenkrades: In der Original-Version mußte der Spieler systematisch das Lenkrad nach einer Kurve zurück in die Mitte drehen, jetzt wird dies automatisch geregelt, der Wagen wird dadurch leichter steuerbar (Die Option wird BY DEFAULT gespeichert, der Spieler hat aber dennoch die Möglichkeit, die manuelle Steuerung zu wählen).**
- **Nach einem Unfall wird der Spieler gewarnt, wenn er in die falsche Richtung fährt.**

Frage 3: Wie kommt man an eine offizielle F1-Lizenz heran und kostet diese nicht sehr viel Geld?
Die offizielle Lizenz haben wir bei Fuji Television in Japan gekauft; sie haben die Lizenz selbst bei der FOCA (Formula One Constructors Association) erworben. Das kostet natürlich sehr viel Geld, aber dafür haben wir eine echte Simulation mit den wirklichen Piloten, Werksteams und Wagen.

Frage 4: Realitätsgrad und Detailfülle bei F1 sind wirklich enorm. Wie und durch wen habt Ihr die Daten und Fakten erhalten, um eine dermaßen komplexe Simulation auf die Beine zu stellen?
Realitätsgrad und Detailfülle haben wir dank der Lizenz erhalten. Fuji Television und die FOCA haben uns Photos, Filme von den Piloten und den Wagen gegeben, sowie technische Informationen über die Autos, die Maschinen, die Sondereigenschaften der verschiedenen Strecken, etc..., so daß wir alle diese Informationen in die Entwicklung integrieren konnten, um eine komplexe und realitätsgetreue Simulation zu erreichen.

Frage 5: Anspruchsvolle Spiele sprechen nur einen Teil der Käuferschicht an. Sind Eure Simulationen speziell auf diese zugeschnitten?
Komplexe Simulationen wie diese zielen zwar auf eine spezielle Spielergruppe wie Simulationsfreaks, F1 Pole Position ist jedoch für alle Spieler zugänglich. Und hier spielen die Journalisten eine wichtige Rolle, da sie den Spaß, den sie an einem Spiel haben, vermitteln können.

Frage 6: Welche Spiele sind derzeit in Arbeit oder Planung?
Was in Vorbereitung ist: Ein Volleyball-Spiel auf SNES für Anfang '94, ein Motorradrennen auf SNES und Game Boy für Mitte '94, und ein Fußball-Spiel auf SNES für Ende '94.

Frage 7: Wie findest Du die Mega Fun?
Die Mega Fun ist ein sehr gutes Magazin und das Team schon sehr professionell, nett und zuverlässig (Dies ist meine ehrliche Meinung).

Turtles Tournament Fighters

Alle Special Moves (SN)









CHROME DOME
1) ↓ HALTEN, ↑ + Y B
2) ↓↘→ + Y
3) X + A GLEICHZEITIG

Tastenbelegungen:

Bei den Special Moves lösen immer zwei Tasten denselben Schlag aus:
A deckungsgleich mit B
X deckungsgleich mit Y









ASKA
1) ↓↙← + B
2) →↓↘ + Y
3) X + A GLEICHZEITIG

Der bei allen Kämpfern gleiche Notschlag **"X + A gleichzeitig"** funktioniert erst, wenn die **grüne** Leiste unter der Energieanzeige zu **blinken** beginnt.









WINGNUT
1) IM SPRUNG ↓ + B
2) IN DER LUFT ↓↘→+Y
3) X + A GLEICHZEITIG









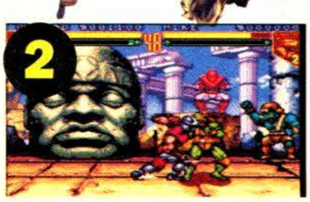


WAR
1) ← HALTEN, → + Y
2) ↓ HALTEN, ↑ + B
3) X + A GLEICHZEITIG











SHREDDER
1) ← HALTEN, → + B
2) ← HALTEN, → + Y
3) X + A GLEICHZEITIG

MEGA FUN LESEPROBE

ARMAGGON
1) IM SPRUNG ↓ + X
2) ← HALTEN, → + Y
3) ↓ HALTEN, ↑ + B
4) X + A GLEICHZEITIG



LEONARDO
1) → ↓ ↘ + Y
2) ↓ ↘ → + Y
3) ↓ ↙ ← + Y
4) X + A GLEICHZEITIG



RAPHAEL
1) ← ↙ ↓ ↘ → + Y
2) ← HALTEN, → + Y
3) ← HALTEN, → + B
4) X + A GLEICHZEITIG



DONATELLO
1) ↓ ↘ → + Y
2) ↓ ↙ ← + B
3) Y SEHR SCHNELL
4) X + A GLEICHZEITIG



MICHELANGELO
1) ← ↙ ↓ ↘ → + Y
2) ↓ HALTEN, ↑ + Y
3) ← HALTEN, → + Y
4) X + A GLEICHZEITIG



Fortsetzung aus MAN!AC 12/93





Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

Shadow Caster


Down by the Trolls: Verletzte Gegner nehmen panisch reißaus.

Schmeißt den alten Rollenspielkrempel von Eurer Festplatte: "Shadow Caster" ist schneller und spannender als die Fantasy-Konkurrenz. Echtzeit-Act!on statt Pseudo-Kommunikation, endlosen Wanderungen und Kleinkinder-Story: Mit "Shadow Caster" zoomt und rotiert die Gruft.

Dungeon Master war 1989 das erste Rollenspiel, das die Fantasy-Fans zu blitzschnellen Reaktionen zwang; der Klassiker erscheint Anfang des Jahres auch für das Mega CD. "Ultima Underwold" folgte 1992 diesem Beispiel und präsentierte PC-Besitzern eine detaillierte 3-D-Unterwelt. Unter den zahlreichen Nachahmer fiel das respektlose und mittlerweile indizierte "Castle Wolfenstein 3D" auf, ein Anti-Nazi-Gemetzel hart an der Grenze des guten Geschmacks – die Super-Nintendo-Version erscheint nicht in Deutschland.



Allein in einer feindlichen Welt: Eine Warnung vor dem verfluchten Hohepriester Veste war das einzige, was Großvater Euch mit auf den Weg geben konnte, bevor es Euch in eine andere Welt spült. Eine Welt, die angeblich die Eure ist. Denn Ihr seid kein Mensch, sondern Nachfahr einer magischen Rasse von Shapeshiftern. Kurz nach Eurer Geburt wurdet Ihr vom Großvater vor dem Zugriff des Bösen in ein entferntes Land gerettet, jetzt kehrt Ihr an Euren Geburtsort zurück – eine leblose Einöde, über die Zombies und Dämonen wachen. Sechs Obilisken – einige über, die meisten jedoch tief unter der Erdoberfläche – stellen eine Verbindung zu den magischen Fähigkeiten Eurer Ahnen. Erreicht Ihr diese Steinsäulen, erhaltet Ihr je eine Form: Maorin und Caun, Opsis und Kahpa, Ssair und Grost sind Lebewesen, in die Ihr Euch im Lauf des Abenteuers verwandeln könnt.


Eat it! Morbide Wandgemälde sorgen für Atmosphäre.

"Shadow Caster" ist mehr Action-Adventure als Rollenspiel und eine kampflastige Alternative zu den erfolgreichen "Ultima Underwold"-Titeln des amerikanischen Herstellers Origin. Alle Handlungen laufen in **Echtzeit**: Während eines Kampfes habt Ihr keine Muße, gemütlich im Rucksack zu kramen oder zwischen Euren verschiedenen Formen hin- und herzuschalten. Die Monster sind gewitzt und warten oft nur darauf, daß Ihr ihnen den Rücken kehrt. Je nach Art Eurer Feinde sind sie auch in der Lage, Euch aufzuspüren, Euch zu verfolgen oder zu umzingeln.



Gegenüber dem Schwertgeklirre treten die Rätsel der Shadow-Caster-Welt in den Hintergrund. Tragt einen Gegenstand von hier nach dort oder zieht an einer baumelnden Kette (Marke K ospülung) – schon öffnet sich eine Geheimtür oder gleich der Teleport in den nächsten Level. Die 3-D-Umgebung ist etwas einfacher aufgebaut als die verwinkelte Ultima Underwold, dafür in Ihrer Animation schneller. Mit der Maus


Auf 486er PCs spielt Ihr mit vollem Bilda den rechten Rand verfrachtet werden. Auf ei kleinem, um mit voller Geschwind


Morphing Madness: Um gegen jede Gefahr gerüstet zu sein, kann sich der Held vom Menschen in die bärenstarke Maorin-Raubkatze, das magische Kugelwesen Opsis oder den geschickten Winzling Caun verwandeln. Jede dieser Formen müßt Ihr Euch hart erkämpfen. Den fischartigen Kämpfer Kahpa gibt's z.B. erst, wenn Ihr einen gigantischen Minenkomplex durchstöbert habt.



Zombies unter Kanibalen: Bereits in der Ruinenstadt zu Beginn des Spiels erwarten Euch grausige Szenen. Staunt nicht zu lange – in Nebel tummeln sich die Untoten!





Der Maorin-Blick verschafft Euch Durchblick in dunklen Gewölben (oben).

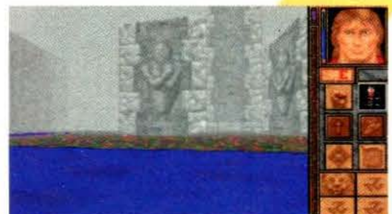
flitzt Ihr durch geisterhafte Ruinenstädte und ausladende Minenkomplexe. Selbst wenn Ihr einen langsamen PC besitzt, ist die Animation flüssig und ruckelfrei; zur Not verkleinert Ihr einfach den Bildschirmausschnitt. Auch wenn die Entwickler von **Raven**-Software gehörig tricksen mußten, ist der grafische Eindruck toll – so fällt's z.B. kaum auf, daß Verwandlungen nur über die menschliche Gestalt möglich sind.

Ein Animationsverlauf von Opsis zu Caun und Kahpa zu Grost konnte sich Raven damit sparen.



Shadow Caster ist eines der spannendsten Action-Adventures der Jahres, atmosphärisch von der Gewitterstimmung des Start-Levels über die Zombie-verseuchte Nebel-Stadt bis hin zu unterirdischen Hallen und dem trüben Reich der Fische jenseits der Wasseroberfläche. Die getragene Musik paßt sich mit unterschiedlichen Themen der jeweiligen Welt an und wird nur während eines Kampfes von hektischeren Klängen, Waffengeräuschen und Schmerzensschreien ersetzt. Zerfällt schließlich der letzte Feind zu Staub, wird die Melodie wieder gemütlicher.

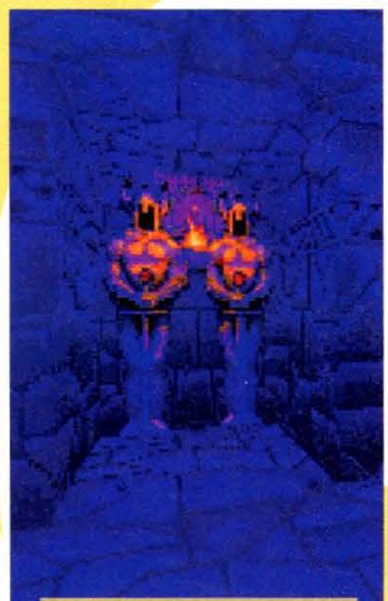
Wenn Ihr auf Pseudo-Gespräche und langweilgen Oberwelten verzichten und statt dessen eine ganze Monsterarmee zum Duell fordern wollt, ist "Shadow Caster" ohne Alternative. Denn trotz der gradlinigen Handlung bietet's genügend Überraschungen, um Euch langfristig bei Laune zu halten. Löscht das Licht, stöpselt Euren PC an die Stereonalage und erlebt einen Rollenspiel-Thriller mit düsterem B-Movie-Flair und morbider Besetzung.



Ihr könnt schwimmen und tauchen: Unter dem Wasser lauern die Piranhas.



schnitt, wobei alle Bedienungs-Icons an
33Mhz-386er solltet Ihr das Sichtfenster ver-
eit durch den Dungeon zu flitzen.



Flackerende Lichteffekte verstärken den realistischen 3-D-Eindruck.

Die Jungs entwickelten mit "Black Crypt" bereits ein gruftiges Fantasy-Rollenspiel für den Commodore Amiga. Das leistungsstarke 3-D-System, das alle Wände und Böden der "Shadow Caster"-Welt mit detaillierten Texture Maps verkleidet, lieferte ihnen Id Software – die Macher des indizierteten Trash-Spektakels "Castle Wolfenstein 3D".











Jede Lebensform hat bis zu fünf Spezialfähigkeiten. Gleich zu Beginn benötigt Ihr den Nachtblick des Maorin (siehe oben). Eure Wunden könnt Ihr heilen, sobald Ihr die Caun-Metamorphose beherrscht; der Winzling kann auch einen magischen Insektenschwarm losschicken oder eine Zauberlampe entzünden. Der beste Krieger ist der Ssair-Drache, der Feuer atmet und sich durch einen natürlichem Panzer schützt.

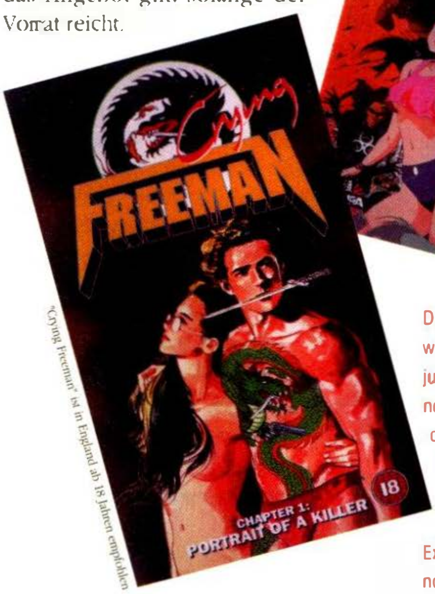
Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat



Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Ihr erhaltet jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo auch Geld. Oder Ihr holt Euch das MAN!AC-Abo im Doppelpack mit dem neuesten Anime-Fetzer aus Japan. Zwei aktuelle Titel haben wir für Euch gesichtet und an Land gezogen – das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht.



Hoffnungslos durchgeknallter High-Speed-Slapstick. Statt einer Handlung gibt's knochenharte Randale ohne Verschnaufpause – für alle, die eine doppelte Portion Schwachsinn vertragen können.



Der Super-Killer Crying Freeman weint um jedes seiner Opfer. Einer jungen Augenzeugin verrät er seinen Namen und spricht damit nach chinesischem Mafiabrauch ihr Todesurteil. Das Mädchen äußert einen letzten Wunsch. Hochstilisierte Actionsequenzen in Extrem-Zeitlupe, viele Tränen, aber noch mehr Blut

Ihr wollt **eines** der Manga-Videos zusammen mit dem unschlagbaren Jahresabo von MAN!AC haben? Dann schnell den Coupon ausgefüllt und eingeschickt an

Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

In Zusammenarbeit mit...

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Ich entscheide mich für:

- ☐ Das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 59,90 Mark
- ☐ Manga-Video "Ultimate Teacher" und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark
- ☐ Manga-Video "Crying Freeman" und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark

Das erste Heft (und mein Video) erhalte ich nach Bezahlung der Rechnung.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

- ☐ Bequem per Bankeinzug
  Konto-Nr.:
  Bankleitzahl:
  Kreditinstitut:
- ☐ gegen Rechnung

LAST·RESORT



Unser Gaststar in dieser Ausgabe ist Muhammad Andi – leider ist ihm kurz vor dieser Aufnahme seine Perücke verrutscht. Die Ähnlichkeiten mit Weltraumveteran Mr. Spock sind übrigens reiner Zufall; er konnte nicht mehr rechtzeitig zu unserem Fototermin erscheinen...

Wer macht mit?

Sieben Seiten mit Tips und einem Players Guide haben wir diesmal zusammengestellt. Endlich sind auch Tips aus Euren Reihen dabei – aber: Aus amerikanischen Magazinen abschreiben können wir selber! Bitte schickt uns nur Tips, die Ihr eigenhändig ausgetüftelt habt und die noch nirgendwo abgedruckt wurden. Nur dann wird Euer Tip veröffentlicht und mit einem stattlichen Honorar (bis 500 Mark) belohnt.

Die Gesetze

...daß Ihr Eure (farbigen) Karten auf unliniertes Papier zeichnet.
...daß Ihr Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl angebt.
...daß Ihr keine Tips einschickt, die schon mal abgedruckt wurden.

Tips & Co. gehen an:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Tips & Tricks
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Puggsy

Als kleinen Vorgeschmack auf das, was Euch bei "Puggsy" (Test auf Seite 44 in dieser MAN!AC) erwartet, haben wir für alle Einsteiger das erste Paßwort erspielt. Wählt das entsprechende Menü im Option-Modus an und gebt die folgenden Zahlen ein:

337	501	370
673	766	133
740	661	244



Jurassic Park

MD

Wer von Spielbergs aufwendigem Dino-Reißer nicht genug bekommen kann, wählt sich mit den Paßwörtern durch das Mega-Gemetzel. Wahlweise spielt Ihr mit dem Held des Films, Dr. Alan Grant, oder einen Raptor, der aus dem Park entkommen muß und dabei mächtig aufräumt.

Dr. Alan Grant	
Level 2	269HH01K
Level 3	40DHG85V
Level 4	605HG85P
Level 5	8E5MJ85H
Level 6	AVVUP8EL
Level 7	CVTNR868

Prof. Raptor	
Level 2	J29HG01V
Level 3	K29HG011
Level 4	M29HG013
Level 5	O29HG015

Rock'n'Roll Racing

SN

Da leider noch nicht feststeht, wer dieses spannende Rennspiel in Deutschland vertreibt, hat Martin Stolze einige Codes für das Importmodul ausgeknobelt.

Level, Division, Fahrzeug
XGL0 RS2V WS6M
Chem 6, Div. B, Marauder
N5WH R941 OJ6Z
Chem 6, Div. A, Dirt Devil
29VH RZ69 QQPN
Drakonis, Div. B, Air Blade
HNGH R069 09CZ
Drakonis, Div. B, Dirt Devil
8NDH R549 27C1
Drakonis, Div. A, Dirt Devil
17JH T56J 17F9
Bogmire, Div. B, Dirt Devil
3QSH GR6J RR6T
Bogmire, Div. B, Air Blade
Q!NH TM4J 7SPX
Bogmire, Div. A, Bat. Tank

Dino City

SN

Mit den Paßwörtern unten, könnt Ihr alle Level dieses putzigen Dinosaurier-Spiels einzeln anwählen.

Level 2	C2ME04TFESZC
Level 3	E1KSZQ3DP20L
Level 4	PTX8E4T8EKEL
Level 5	CT9L54THEC3C
Level 6	LLRS04TNESSC

James Bond Jr.

SN

Auch zu dem Abenteuer von Little James Bond halten wir die Codes bereit. So werden alle sieben Level frei zugänglich.

Level 3	0007
Level 4	3675
Level 5	9025
Level 6	1813
Level 7	3353

Mech Warrior

SN

Wenn Ihr Euch die offizielle Fassung des Battletech-Moduls gerade zugelegt habt und nicht mehr weiterkommt, schaltet Ihr mit dem folgenden Cheat die Unverwundbarkeit ein. Drückt während des Spiels START und dann A, L, L, Y.

"START" , A , L , L , Y , "START"

Sonic 2

MD

Habt Ihr Lust, Sonic in eine veränderte Welt zu schicken? Geht in den Soundtest und wählt die Musikstücke 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 und 4 an. Spielt sie kurz an und schaltet erneut ins Soundtest-Menü. Diesmal hört Ihr in die Tracks 4, 1, 2 und 6 hinein. Sobald das Titelbild erscheint, drückt Ihr gleichzeitig die Feuertasten A, B und C zusammen mit "START" (funktioniert nur im 1-Spieler-Modus).

Action Replay

SN

Asterix
7E05F003 unendlich viel Energie
7E05FD03 unendlich viele Leben

Equinox
7E234334 Volle Lebensenergie
7E234534 Volle Magie

Goof Troop
7E015703 unendlich viele Leben

Last Action Hero
7E031403 unendlich viel Zeit

Mech Warrior
7EDB7B09 unendlich viel Munition
7EDB4E05 (alle Codes zusammen!)
7EDB9307

MD

Aladdin
FF7E3C003 unendlich Leben
FFEFFA0008 unendlich Energie

Cool Spot
FFF5120000 höher springen

Jurassic Park
FF005 30003 Unendlich Leben
FF003 E000A Granaten
FF003 F000A Blitzbomben

Street Fighter 2' – Special Edition
FFFC1800A1 US-Modul läuft ohne Schutz
FF80C10000 Specials im Sprung
FF83410000 dito für Spieler 2
FFB04300B0 unendlich Energie
FF82C300B0 dito für Spieler 2

Sunset Riders
FFB09900002 unendlich Leben (1)
FFB09B0004 unendlich Leben (2)

Terminator 2
FF80190025 unendlich Raketen
FF80690025 unendlich Leben (2)

Thunder Force 4
FFF2F1000X unendlich Leben
FF8003001 Unverwundbarkeit

Mario Is Missing

Paßwörter zu Marios Eskapaden im aktuellen Lizenzabenteuer der Softwarefirma Mindscape.

Erster Raum	
Erste Tür	PVV23CZ
Zweite Tür	FCBSB6W
Dritte Tür	YHFAMLZ
Vierte Tür	Y4MOPFW
Fünfte Tür	G5F96CX
Zweiter Raum	
Erste Tür	CX746YF
Zweite Tür	NBGR6CF
Dritte Tür	XIKRN4X
Vierte Tür	X**KLDK
Fünfte Tür	S4805N4
Dritter Raum	
Erste Tür	DWV6P78
Zweite Tür	PCD1384
Dritte Tür	DJ49LZ3
Vierte Tür	D9FKPTR
Fünfte Tür	TTMGMQM

Zombies

Wenn Ihr beim Knacken aller Level dieses Abenteuers Mühe habt, nehmt Ihr die Paßwörter zur Hilfe.

Level 5	VHRV
Level 9	LBGS
Level 13	JFCZ
Level 17	YKYD
Level 21	PXBG
Level 25	GYLM
Level 29	SLZZ
Level 33	RJQZ
Level 37	BZVG
Level 41	RRPT
Level 45	BLHR

Silpheed

Zehn Continues gibt's, wenn Ihr in der Demo ▶, ▲, A, B, C, ◀, ◀, ▼, C, A und dann "START" drückt. Der Cheat funktioniert aber nur, wenn Ihr nur noch ein Continue habt.

▶ ▲ A B C ◀ ◀ ▼ C A "START"

Super Turrican

Wie Ihr in den nächsten Level dieses actionhaltigen Jump'n'Runs kommt, haben wir Euch schon in der letzten MAN!AC erklärt. Diesmal präsentieren wir zwei andere interessante Cheats, die Ihr im Pausemodus ausführt.

Unendlich viel Energie, Waffen und Zeit:

L L L R R R L L L "START"

Abspann:

▶ ◀ ▼ ▶ B "START"

Das Musikmenü erscheint, wenn Ihr den Kursor im Options-Menü auf "Exit" bewegt und R, L, X und A zusammen mit SELECT gleichzeitig drückt.

R + L + X + A + "SELECT"

Ex-Ranza

Wenn Ihr gegen die knallharten Gegner von "Ex-Ranza" nicht auf einen grünen Zweig kommt, könnt Ihr Euch bis zum Ende des Spiels skippen. Einen Level überspringt Ihr, indem Ihr während des Spiels folgende Tasten drückt:

"START" ▲ ▼ ▲ ▼ C B A ▶ ◀ B , "START"

Shinobi 3

Unendlich viele Shurikens bekommt Ihr, wenn Ihr im Option-Menü den Soundeffekt "Shurikin" anwählt (B drücken) und die Shuriken-Anzahl auf "00" einstellt. Nach kurzer Wartezeit habt Ihr unendlich viele der Wurfsterne.

Für einen unverwundbaren Ninja spielt Ihr im Musikmenü folgende Tracks mit Button B an: "He Runs", "Japnesque", "Shinobi Walk", "Sakura" und "Getufu". Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, werdet Ihr nicht mehr verletzt.



Super Bomberman

Sieben packende Level voller Bomben, Spaß und Frust liegen vor Euch. Mit unseren Paßwörtern könnt Ihr auch in höhere Stufen schnuppern.

Level	Code
1-2	6502
1-3	4545
1-4	6514
1-5	2525
1-6	7564
1-7	2533
2-1	6052
2-2	4005
2-3	7042
2-4	3014
2-5	1023
2-6	2063
2-7	0034
3-1	5453
3-2	1405
3-3	2445
3-4	7414
3-5	4422
3-6	1462
3-7	2432
4-1	6154
4-2	5102
4-3	0142
4-4	2113
4-5	6123
4-6	2162
4-7	0135
6-1	6655
6-2	3605
6-3	1642
6-4	2612
6-5	6622
6-6	3662
6-7	7632



Aladdin

Für alle, die bei der Lösung dieses schicken Jump'n'Runs Probleme haben, haben wir die Paß-"Gesichter" ausgeknobelt.

Level 2



Level 3



Level 4



Level 5



Level 6



Level 7



Level 8



Road Runner

Wer sich schonmal mit diesem Spiel um den niedlichen Roadrunner und seinen ewigen Rivalen Coyote beschäftigt hat, hat sich garantiert auch über den unerhört hohen Schwierigkeitsgrad geärgert. Abhilfe schafft unser nützlicher Cheat: Mit 75 Leben geht Ihr an den Start, wenn Ihr im Titelbild nacheinander links, SELECT, R, Y und START drückt. Haltet die Kombination solange gedrückt, bis "Zippity Splat" auf dem Screen erscheint. Jetzt drückt Ihr auch noch die X-Taste und wartet, bis das Spiel beginnt.

♦ + "SELECT" + R + Y + "START" , X

Super Empire Strikes Back

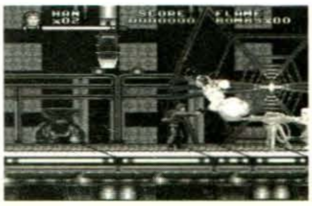
Wer auf die Macht vertraut, aber bei "Super Empire Strikes Back" trotzdem nicht weiterkommt, nutzt die Paßwörter.

Hoth
WDWDWB
NSRSCL
BHRDHL
Snowspeeder
HMGPWJ
LDGLTJ
LLJFBG
WLJWDN
WBWHRW
Asteroidenfeld
NCCGSP
Dagobah
GLTTDJ
GJBHNF
Wolkenstadt
MCDGRJ
NGM5JB
Fabrik
PGPNMG
RLMSWJ
X-Wing
MBRCGB
Reaktor
SWPMSS

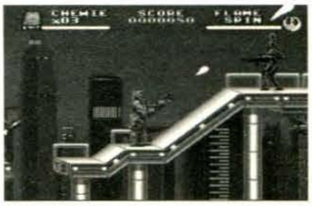
GJBHNF



NGM5JB



RLMSWJ



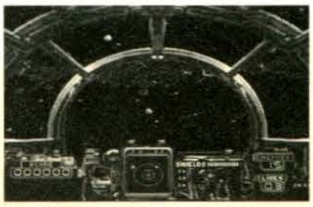
WBWHRW



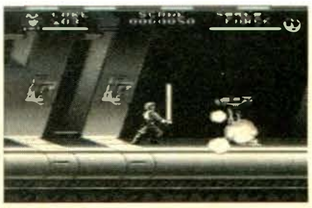
MBRCGB

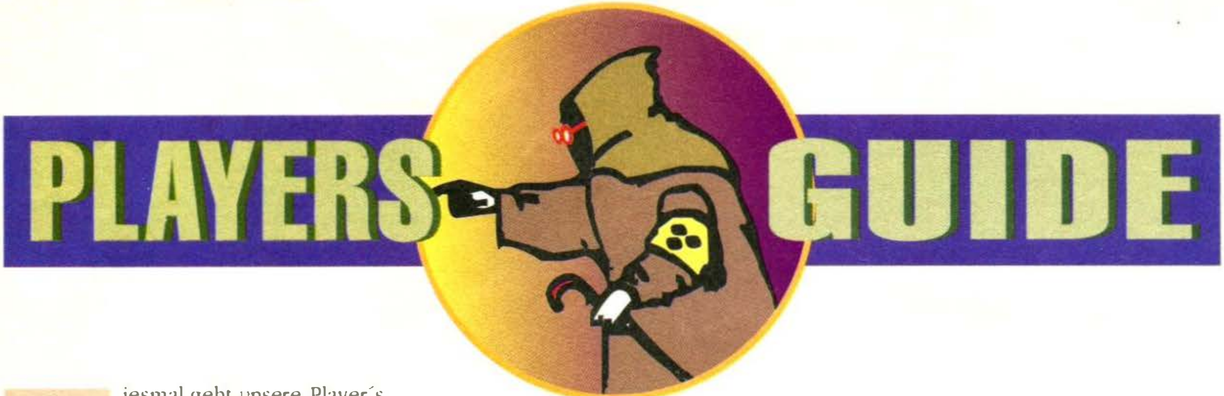


NCCGSP



SWPMSS





Diesmal geht unsere Player´s Guide-Reise in den "Jurassic Park" auf dem Super Nintendo. Neben Extras, Beschreibungen der Gebäude und kleinen Tips haben wir für Euch auf den folgenden Seiten die riesige Parkanlage kartographiert.
Wir wünschen Euch viel Spaß bei der atmosphärischen Reise durch die gefährlichen Parkanlagen und viel Glück beim Entkommen.



Die wichtigsten Fundstücke sind Batterien, um in jedem Gebäude die Nachtsichtgläser aufzuladen...



...und die überall im Park verstreuten ID-Karten, mit denen Ihr Zugang zu gesperrten Räumen erhaltet.

Nubular Shed

Das "Nubular-Utility"-Gebäude liegt südlich des Eingangs und ist am leichtesten zu erreichen. Dabei solltet Ihr auf Raptoren-Angriffe aus dem Dickicht achten.
Das Haus besteht aus zwei Stockwerken: Im Erdgeschoß ist die Batterie für die Sichtgläser bereitgelegt, außerdem findet Ihr den Generator. Erst wenn Ihr ihn eingeschaltet habt, wird der Park wieder mit Strom versorgt. Im oberen Stockwerk ist die ID-Karte von Dr. Gennaro versteckt. Um an sie heranzukommen, braucht Ihr aber eine andere, nämlich die Malcom-ID.



So sieht der Generator aus, der den Park wieder mit Strom versorgt.

Visitor Centre

Wichtigster Teil des Parks ist das "Visitor Centre", in dem alle Fäden zusammenlaufen. Zuerst müßt Ihr auf das Dach, um Hammonds ID einzusammeln, mit der Ihr die Tür zum Kellerlift öffnet. Dort befindet sich die Batterie, danach entdeckt Ihr Grants ID in einem dunklen Raum des Erdgeschosses. Im Obergeschoß steht die große Computeranlage. Habt Ihr den Generator aktiviert und Dr. Wus ID im Gepäck, könnt Ihr das System rebooten und die Sicherheitsanlage einschalten, mit der sich versperrte Tore öffnen und der Motion-Tracker bedienen lassen.



Nach dem Einschalten des Generators könnt Ihr im Hauptcomputer das System rebooten.

Raptor Pen

Das komplexeste Gebäude ist der Zwinger der Raptoren, in dem aber auch die meisten Jagdsaurier auf fette Beute lauern. Hier könnt Ihr Euch nur orientieren, wenn Ihr eine detaillierte Lagekarte macht. Obwohl das Haus auf den ersten Blick nicht sehr groß zu sein scheint, könnt Ihr Euch im unterirdischen Ganggewirr leicht verlaufen.
Fahrt erst in das zweite Untergeschoß, wo die Batterie liegt. Im Zwischenstockwerk sucht Ihr nach einer Dunkelkammer, in der Ihr Malcolms ID findet, die Euch in der "Nubular Shed" hilft. Zurück in der zweiten Kelleretage könnt Ihr den Aufzug zum Sublevel 1 benutzen, wo Muldons ID bereitliegt. Außerdem werdet Ihr eine Türe entdecken, die sich erst öffnet, wenn Ihr am Hauptcomputer den Zugang zu Security-Level 1 erhalten habt. Am anderen Ende von Sub-Level 1 führt ein weiterer Lift zum Sub-Level 2. Hier sind zwar keine IDs zu kassieren, dafür fahrt Ihr mit einem speziellen Aufzug direkt in den Kontrollraum des Visitor-Centre.

Beach Utility

Die "Beach Utility Shed" liegt im Südwesten des Parks und hat zwei Etagen. Die Batterie lagert im Keller, wo in einem dunklen Gang die ID von Ray Arnold liegt.
Allerdings benötigt Ihr für den Aufzug Dr. Gennaros ID – trotzdem braucht Ihr beim ersten Besuch nicht mit leeren Händen davonzuschleichen: Im Erdgeschoß wartet die ID von Nedry, die Euch im Visitor Centre weiterhilft.

Andere Gebäude

Die "North Utility Shed" erreicht Ihr nur, wenn das System gebootet ist, und das Tor vom Hauptcomputer deaktiviert wurde. Im zweigeschossigen Gebäude findet Ihr die Batterie für die Nachtsichtgeräte im Erdgeschoß, im Keller wartet die ID-Kard von Robert Muldon, die Ihr im Raptoren-Haus bitter nötig habt.
Das Schiff besteht aus mehreren Decks, in denen der Fluchtcomputer steht und Ihr Dr. Wus Identitätskarte einsammelt (braucht Ihr im Visitor Centre).

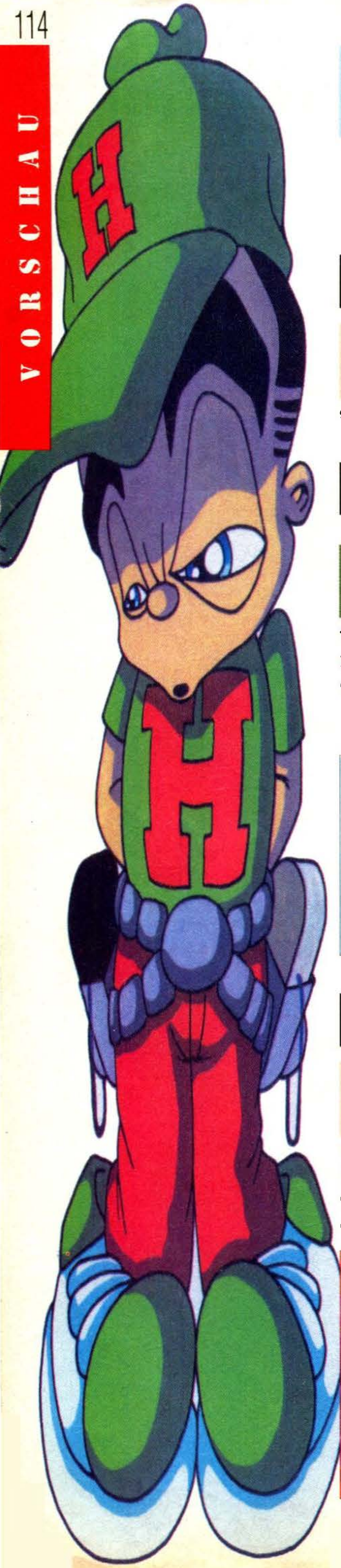
Neben den Häusern gibt es noch zwei unterirdische Gangsysteme. Im "Secret Level" (der Eingang ist auf der nächsten Seite eingezeichnet) liegen ein Extraleben und diverse Waffensysteme für Euch bereit. Um an weitere Extras zu kommen, müßt Ihr gegen die Wand laufen, die parallel zum Ausgang steht – das Gemäuer öffnet sich.
Im Nordosten müßt Ihr außerdem eine Raptoren-Höhle erkunden. Hier empfiehlt es sich, Karten zu zeichnen.

Im Park könnt Ihr viele verschiedene Waffensysteme benutzen. Am wirkungsvollsten ist die Kombination aus Raketenwerfer und explosiven Bolas, die besonders gegen plötzlich hervorspringende Raptoren gute Wirkung zeigen. Andere Munition solltet Ihr nur im Notfall aufsammeln. Seid Ihr im freien Feld unterwegs, empfiehlt es sich, mit der "Select"-Taste auf den elektrischen Schockstick umzuschalten, der sehr sparsam arbeitet.


Diese Ecke solltet Ihr vermeiden:
Ein gefräßiger T-Rex
erwartet Euch bereits.



Im Berg ist ein Geheimlevel mit Extraleben, Waffen und Rücksetzpunkt versteckt.



NEXT 2 TIME 94

MAN!AC NO.2 ERSCHEINT AM 12.1.94

DAS NEUE JAHR...

Bringt neue Konsolen und neue Visionen: Für Euch lassen wir 3DO, Atari Jaguar und CD-I & MPEG-Modul zum großen Vergleichstest antreten und sprechen mit Entwicklern und Industrievertretern über Saturn, Iron Man und Project Reality.

DRACULA'S RÜCKKEHR

Castlevania kommt aufs Mega Drive: Wir präsentieren Euch das Grusel-Jump'n'Run um die beiden neuen Peitschenschwinger Eric & John und blicken zurück auf eine der erfolgreichsten Spiele-Serien der Welt.





ZUBEHÖR-AUFLAUF

Neues Zubehör ist im Anmarsch. MAN!AC testet die interessantesten Sticks und Pads für Super Nintendo und Mega Drive. Auf Biegen und Brechen, versteht sich...

TEST MARATHON

Alle Spiele dieser MAN!AC schon eingekauft & durchgezockt? Dann freut Euch auf "Mc Donalds Treasure Land", das neue Spiel der "Gunstar"-Macher, auf den Super Nintendo-Comic "Daffy Duck – The Marvin Missions" und auf "Stellar Fire" fürs 3DO.



BIG MOUTH

— Wir wollen MBit! SNK kündigt das erste Videospiel mit einem Speicherumfang von mehr als 200MBit an. Ihr habt's erraten: Es wird ein Prügelspektakel im "Street Fighter 2"-Stil — Apropos Prügeln: Der Automatenhersteller und "Mortal Kombat"-Erfinder Midway hat keine Lust mehr auf Lizenz-Geschäfte und wird zukünftige Spielehits in eigener Regie auf Spielkonsolen umsetzen — Ein Herz für Deutschland: Sega plant einen ihrer gigantischen Spieleparks auch hierzulande "hochzuziehen". Mit dabei wären auch Automaten der "Virtual Fighter"-Generation und aufwendige Hydraulik-Knüller.


EXCLUSIV BEI
FLASH POINT
The Genius in Games
LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL
DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!
LICENSED BY Nintendo
Pocky & Rocky
2-SPIELER SIMULTAN AKTION
NATSUME
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
„... Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide ..."
„Pocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätzenden Suchfaktor ..."
„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung ...!"
Auszüge aus MEGA FUN 9/93:
„Game of the month"
(Electric Gaming Monthly 7/93)
DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT
MECHWARRIOR
ACTIVISION
SUPER NINTENDO
MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT
- 3 D-Action
- mit Batterie zum Speichern
Fordern Sie auch unseren exklusiven Zubehör-Katalog an!
Ab November erhältlich - überall wo es Videospiele gibt.
FLASHPOINT
Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80
23845 Oering
Telefon 0 45 35/22 22
Fax 0 45 35/22 24
Battletech, Battlemech, Mech and Mechwarrior are registered trademarks of fasa corporation. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Nes and The Official Seals are registered trademarks of Nintendo Of America inc. © 1992 Nintendo of America inc. © 1992 Activision Code © 1992 Vicotr Musical Industries inc.• Rocky is a trademark of Natsume inc. Natsume is a registered trademark of Natsume inc. © 1993 Natsume inc. Game Pak (SNS-006)



4 x Neu!
Die Turtles. Wahnsinnsstark.

Tournament Fighters und **Radical Rescue**.
Das ist Actionpower der neuen Dimension.

Tournament Fighter: 16 MBit Fighting-Abenteuer. Gigantisches Scrolling, 9 Continues, Sound in CD-Qualität. 10 Fighter zur Auswahl: Jeder einzelne Charakter verfügt über individuelle Fight-Techniken. Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit entscheiden im echten Zweikampf. Optionsbildschirm: Stärke, Schwierigkeit und Kampfzeit können ausgewählt werden.

Radical Rescue: Irrsinnig gut gezeichnete Figuren. Strategisches Denken ist gefordert. Jeder Turtle ist mit speziellen Finessen ausgestattet. Passwort-System, um jederzeit - auch nach "Power Off" - weiter zu spielen.

Die neuen Turtles setzen wirklich neue Maßstäbe in allen Systemen. Probier's aus!









Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

F&P 93/307